

Berättelsen i landskapsarkitektens arbetsprocess

Ella-Klara Östling, Examensarbete vid institutionen för stad och land, Sveriges Lantbruksuniversitet, Uppsala 2011

EX0534 Självständigt arbete i landskapsplanering, 30 hp

Examensarbete för yrkesexamen på landskapsarkitektprogrammet, 2011

Nivå: Avancerad E

SLU, Sveriges Lantbruksuniversitet

Fakulteten för naturresurser och lantbruksvetenskap, institutionen för stad och land

© Författare Ella-Klara Östling e-post: ellaklara.ostling@gmail.com

Titel på svenska: Berättelsen i landskapsarkitektens arbetsprocess

Title in English: The narrative in the landscape architect's work process

Handledare: Ulla Myhr, institutionen för stad och land, SLU

Examinator: Ann Åkerskog, institutionen för stad och land, SLU

Foto och bildmaterial: Ella-Klara Östling, om inget annat uppges

Utgivningsort: Uppsala

Nyckelord: gestaltungsprocess, arbetsprocess, bostadsgård, berättelse, storytelling, narrative

Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se>

Sammanfattning

Arkitekter har länge använt sig av och inspirerats av berättelser för att skapa platser (Alon- Mozes, 2006). Syftet med detta examensarbete var att förstå hur detta kan gå till, vad berättelserna kan innehålla och varför de används. Den inledande delen av examensarbetet ägnade jag därför åt litteraturstudier och samtal med arkitekter. Syftet var också att själv prova ett arbetsätt som inkluderade en berättelse och att därefter reflektera kring arbetet med denna.

Berättelser används inte bara som inspiration utan också i syftet att ge en plats mening. Bland de texter jag läst presenterades olika åsikter kring om det är möjligt för arkitekten att skapa mening och förmedla berättelser genom landskapet. Kan arkitekten styra meningsskapandet och berätta genom landskapet eller skapas meningen helt och hållet hos betraktaren eller brukaren av platsen (Swaffield red., 2002, sid. 89-101)?

I den första delen av arbetet studerade jag också några olika typer av konkreta arbetsätt som inkluderade berättande. I boken *Landscape Narratives, Design Practices for Telling Stories* (Potteiger & Purinton, 1998) skriver författarna om berättelser och dess samband med landskaparkitektur. Jag använde några av begreppen från boken, exempelvis *Berättelser som genererar form* och *Landscape storytelling* för att reflektera kring de olika arbetsätten som jag studerat (Potteiger & Purinton, 1998 sid. 11). Jag kom i denna del av arbetet fram till att berättelser, förutom av de ovan nämnda anledningarna, också kan användas för att kommunicera att förslag.

I den andra delen av examensarbetet provade jag två av arbetsätt som inkluderade berättelser. Uppgiften var att göra en déskiss för en planerad bostadsgård i centrala Västerås. Platsen för bostadsgården ligger i ett området som präglas av den 100-åriga industrihistoria som finns i Västerås. Bostadsgården är en smal och omsluten plats som till stor del kommer bli skuggig.

Platsens historia påverkade valet av arbetsätt och val av berättelse. I mitt exempel fungerade berättelsen framförallt som en inspirationskälla och ett stöd i sökandet efter ett temaord. Jag valde att utgå från ett kapitel i romanen *Mig äger ingen* av Åsa Linderborg (2007). Romanen utspelar sig i Västerås och ger en bild av livet i staden och kulturen kring metallverken och ASEA. Jag valde också att utifrån de exempel jag studerat ”uppfinna” brukare som hjälpte mig att precisera gårdens funktionskrav och som också var en del i att kommunicera idéskissen.

I de avslutande delarna diskuterade jag kring mitt examensarbete, arbetet med berättelserna och hur de påverkade min gestaltningsprocess. Mitt fokus i processen flyttades, från att vanligtvis framförallt ligga på problemlösning, till att mer koncentreras till berättelsens temaord. Arbetet med berättelsen gjode det också enklare att komma igång med skissarbetet då jag hade texten att utgå ifrån i sökandet efter temaord.

Abstract

In order to create places architects have for a long time used stories as inspiration (Alon-Mozes, 2006). The purpose of this thesis is to understand how and why this is done and what these stories can contain. The aim was also to try to use a method including a story in a small design project. Finally the intent was to discuss how the story affected my work process.

In the first part of the thesis I read literature about the subject and spoke to architects about their work process which included stories. In this part of the thesis I understood that stories are also used to create meaning in a place. If the architect really can create meaning or not is discussed in the literature. Can the architect control the creation of the meaning and make understandable stories in the landscape or is it just the user of the place that has that possibility (Swaffield red., 2002, sid. 89-101)?

In the next part I talked with different architects about their different methods in designing with stories. In the book *Landscape Narratives, Design Practices for Telling Stories* (Potteiger & Purinton, 1998) the authors discuss how to use stories in the landscape. I used some parts of their theoretical framework to understand and categorize the examples I studied. In this part I found that a story can be used in even more ways than the ones mentioned above. The story can also be as a part of the communication of a design proposal.

In the second part of the thesis I used two of the methods that I had previously studied for creating a sketch of a small courtyard. The court is situated in the central part of Västerås and was under construction during the time I wrote this thesis. The neighbourhood is characterized by the industry that has been in the area the last 100 years. The yard is small, enclosed and quite dark because of the high buildings around it. The literature studies and the conversations with the architects affected my choice of method. The history of the place also affected the choice of method and story. In my project the story mainly worked as a source of inspiration and a way of finding the theme words. I used one chapter of the novel *Mig äger ingen*, Åsa Linderborg (2007). The novel is taking place in Västerås and gave me an idea of the city life and the culture around the ASEA industry in the 20th century. According to another method I chose to invent some of the possible users of the court. This was done to pin down the user needs and at the same time to communicate the sketch of the design proposal.

In the last parts of the thesis I discussed how the work with the thesis went generally. Normally my focus in the work process is on functions and problem solving. My experience is that the story made me focus more on the theme words for the story rather the functions. This made me start working with the design quicker.



Förord

Jag letade efter ett nytt sätt att inspireras. En metod eller kanske en strategi för att komma runt det inledande motståndet i en gestaltningsprocess. Av denna anledning och en tanke om att jag behövde utveckla mina färdigheter i presentations- och gestaltningsarbetet valde jag att arbeta med berättelser i designprocessen i mitt examensarbete. I vissa delar av de ovan nämnda ambitionerna har jag i lyckats, i andra inte. Jag har dock fått andra kunskaper som jag inte förväntat och upptäckt nya områden inom landskaparkitekturen. Det blir inte alltid som man tänkt sig men det kan ändå bli intressant på ett oväntat sätt.

Jag skulle vilja tacka alla som varit hjälpsamma och svarat på mina intervjufrågor och på mina mail. Denna kontakt har varit grunden för förståelse och ovärderlig för mitt arbete. Jag vill också tacka min handledare Ulla Myhr för många bra tips och för det stora arbetet med läsa och kommentera mina texter. Tack till Bjerking för en plats att sitta och skriva vid, uppmuntran och många viktiga och trevliga fikaraster!

Jag vill tacka Paolo för alla middagar, matlådor och hjälp med datorn. Jag vill också passa på att tacka Martin och Sylvia för stöd och för all rättstavning.

EllaKlara Östling

Innehållsförteckning

DEL 1

Inledning	10
Syfte	11
Forskningsfrågor	11
Metod	11
Avgränsning	14
Målgrupp	14
Begreppsdefinition	14

Teori	16
Berättelsen och meningen i landskapsarkitekturen	16
Postmoderna tankar kring berättande.....	17
Potteiger och Purintons begrepp	22
Reflektion kring teoridelen.....	24

Exempel på arbetssätt	26
Samtal med Carola Wingren	26
Samtal med Per Gustafsson.....	30
Samtal med Angeliqa Jansson Hejdenberg.....	33
Den berättande platsen, Kajsa-Stina Åkesson	37
Lustgården på Linnés Råshult.....	38
Bambuprinsessan, Keli Garman.....	40
Alon-Mozes studiokurs arkitektur	41
Brandparken, NOD	43
Reflektion kring de olika exemplen på arbetssätt	44

DEL 2

Platsbeskrivning och analys	48
Inledning.....	50
Historia	41
Miljöer och byggnader.....	52

Karaktärer i området	54
Platsbeskrivning - kvarteret Lekandria	56
Analys och summering	57

Mitt val av berättelse	60
------------------------------	----

De tänkta brukarna

Vem bor i kvarteret Lekandria	62
-------------------------------------	----

Idéskiss	64
----------------	----

Illustrationsplan	65
En dag på gården	66
Hur jag arbetade utifrån temaorden	67

Val av arbetssätt och reflektion	68
--	----

Gestaltningssprocessen.....	68
Mitt val av arbetssätt	69

DEL 3

Diskussion	76
------------------	----

Hur kunde jag gjort?.....	77
Vad har jag lärt mig och vad vill jag veta mer om?.....	78

Källförteckning.....	80
----------------------	----

Litteratur	80
Elektroniska källor	81
Muntliga källor	82
Bildkällor.....	82

INLEDNING

TEORI

EXEMPEL PÅ ARBETSSÄTT



Inledning

Begreppet ”storytelling” fängade mitt intresse efter att jag läst en artikel om företaget Stylt Trampoli AB i tidskriften Arkitekten (Näslund, 2009). Företaget arbetar med inredningsarkitektur och deras specialitet är hotell- och restaurangmiljöer. För varje nytt projekt skriver medarbetarna på Stylt ett upplevelsemanus, en berättelse, som sedan används för att skapa ledord som de arbetar utifrån. Storytelling i Stylt's definition är en form av berättande i fysisk och rumslig form. Med inspiration från detta arbetssätt undersökte jag i mitt examensarbete hur landskapsarkitekten kan använda sig av berättelser i sitt arbete. Jag tog del av litteratur som teoretiskt behandlar berättandet i landskapsarkitekturen men intresserade mig framförallt för att förstå hur berättelser kan användas som metod i arbetsprocessen.

Överallt omkring oss i miljöer och i landskapet finns berättelser kopplade till processer, skeenden eller specifika händelser. Berättelserna eller informationen som förmedlas kan vara omedvetet eller medvetet gestaltade, synliga eller osynliga. I mina vardagsmiljöer, hemma eller på väg till universitetet, finns berättelser. De flesta platser jag besöker bär mina personliga berättelser och referenser. Dessa berättelser kan handla om när jag har besökt platsen, vad jag gjorde där eller vem jag mötte. I de flesta platser finns också en synlig eller osynlig historisk historia. I mitt bostadskvarter finns exempelvis berättelsen om olika historiska ideal i bostadsbyggande. Årsringarna av bebyggelse och utemiljöns utformning berättar om de olika tidsidealen. Längst in finns den funktionsorienterade innergården. Utanför denna, punkthusen i den odefinierade utomhuszoneringen. Längst ut berättas historien om den förtätade staden med mindre gårdar med obligatoriska mått på lekplatsen. När jag rör mig genom området uppfattar jag dessa miljöer som tillsammans skapar en berättelsen. I staden finns också andra berättelser som är mer medvetet berättade. Utanför biografen finns en text i trottoaren som berättar att här träffades Pia och Pelle. I stadsparken hittar jag trädet på Lycksalighetens ö som enligt den muntliga berättelsen ska ha varit trädgårdsmästaren Källströms promenadkäpp som han stuckit ned på platsen och som slagit rot.

Efter litteraturstudie och samtal med olika arkitekter om deras arbete med berättelser genomförde jag en idéskiss för en bostadsgård. Jag ville på så vis, utifrån mina iakttagelser från teorin och samtalen, praktiskt undersöka hur ett arbetsätt med berättelser kunde fungera för mig. Jag var intresserad av att se hur arbetet med berättelser kunde påverka min gestaltungsprocess.

Tidigare under utbildningen arbetade jag utifrån det som Dyrssen kallar för en lösningsorienterad process, där fokus ligger på att identifiera och lösa problem (Gromark & Nilsson (red.), 2006, sid. 123-124). Jag arbetade då också ofta med ett koncept. Min intention var att arbetssättet med berättelser i idéskissen för bostadsgården skulle fungera som ett parallellt spår till de funktionskrav som fanns. Min tanke var också att arbetet med berättelsen skulle vara den bärande inspirationskällan.

Examensarbetet är indelat i tre delar. Det första kapitlet innehåller **Inledning, Teori och Exempel på arbetssätt**. I denna del presenteras olika idéer kring berättandet i landskapet. I avsnittet presenteras också samtal om, och studier av olika arbetssätt kopplande till berättelser. I del två finns **Platsbeskrivning och analys** för området och platsen för gården. I den delen finns också en **idéskiss** för gestaltning av bostadsgården. Därefter presenteras en **Val och reflektion kring mitt arbetssätt**. I del tre finns en **Diskussion** där jag reflekterar mer generellt kring examensarbetet. I slutet av arbetet finns källorna till bilder som använts i arbetet uppräknade.

Syfte

Syftet med examensarbetet var att undersöka berättelsens roll i landskapsarkitektens arbete. Syftet var därefter att reflektera och inspireras av detta och genomföra en idéskiss för att på så vis undersöka hur arbetet med berättelser påverkade min gestaltningsprocess.

Forskningsfrågor

1. *Hur kan berättelser användas i landskapsarkitektur och landskapsarkitektens gestaltningsprocess?*
2. *Vad kan berättelserna innehålla, vilka beståndsdelar har de och vilken typ av berättelser används?*
3. *Hur kan jag använda mig av berättelser i min idéskiss?*
4. *Hur påverkade det valda arbetssättet min arbetsprocess?*

Metod

Här nedan beskriver jag mitt tillvägagångssätt och hur jag genomförde arbetets olika delar. Inledningsvis beskrivs hur jag i teoridelen gjort litteratursökning. Därefter beskrivs hur jag samtalade med arkitekter och redovisade exemplen på olika arbetssätt. Avslutningsvis finns ett avsnitt om hur jag genomförde analysen, platsbeskrivningen och idéskissen.

Tabellen nedan sammanfattar de olika metoderna som användes i arbetet:

	Finns i examensarbetets momentet:	Syfte
Litteraturstudie	Teori	-Att få en orientering och introduktion för att kunna arbeta vidare med Exempel på arbetssätt . -Att besvara forskningsfråga 1 och 2.
	Exempel på arbetssätt	-Att komplettera samtalen med arkitekter. -Att utifrån litteratur beskriva olika arbetssätt. -Att utifrån litteraturen reflektera kring arbetssätten.
	Inventering och analys	-Att genom litteratur förstå platsens historia och användning idag.
Samtal	Exempel på arbetssätt	-Att undersöka hur arkitekter arbetar med berättelser och ta reda på hur deras arbetsgång ser ut och vilka för- och nackdelar som finns. -Att besvara forskningsfråga 1.
Platsbesök	Inventering och analys	-Att förstå platsens och områdets karaktär.
Modellbygge	Inventering och analys	-Att tydliggöra bostadsgårdens fysiska utformning.
Gestaltningsskiss	Idéskiss	-Att praktiskt undersöka hur ett arbetssätt med berättelser fungerade för mig. -Att besvara forskningsfråga 3 och 4.

Litteratursökning

Jag använde mig i **Teoridelen** av skriftliga källor eftersom jag ville få en orientering i ämnet för att kunna arbeta vidare med att förstå olika typer av arbetssätt. Jag var intresserad av en grundläggande förståelse för att i ett senare skede kunna ställa frågor och tolka svaren. Jag inledde mitt sökande på Google med sökorden ”storytelling” och senare ”narrative design,” ”narrative architecture,” med mera. Jag letade också i boken *Theory of Landscape of Architecture* (Swaffield, (red.), 2002) efter texter kring metod och hittade där artiklar av Anne Whiston Spirn, Matthew Pottleiger och Jamie Purinton och Marc Tribe som behandlade berättande. Dessa artiklar ledde mig vidare till böcker. Jag letade i Nordisk arkitekturforsknings databas och databasen för tidskriften Arkitektur. Jag fick även hjälp med att söka i Google Scholar och Sciencedirect. (Elseviers fulltextdatabas.) I vissa fall ledde referenslistor vidare till artiklar. I samtal och mailkontakt med personer som arbetar med berättande i olika formen fick jag också tips på litteratur.

Efter den inledande informationssökningen fick jag snabbt mycket information och kände att jag, för att kunna tillgodogöra mig litteraturen, var tvungen att sätta stopp för sökandet. Jag fick dock uppfattningen om att det fanns ett stort utbud av litteratur som på ett eller annat sätt anknöt till berättandet och arkitektur. Mitt urval av litteratur begränsades alltså av tidsaspekten i arbetet.

Samtal med arkitekter

I delen där **Exempel på arbetssätt** redovisas samtalade jag med landskapsarkitekter, en inredningsarkitekt, en kulturreseervatsförvaltare och/eller läste om olika arbetsmetoder. Jag genomförde denna del av examensarbetet eftersom jag var intresserad av att veta mer precist hur arkitekter arbetat med berättelser. (När jag vidare i texten skriver ”arbetssätt” är det då *arbete med berättelser* som avses.) Jag ville veta hur de upplevde arbetet och vilka som var för- och nackdelarna. Att samtala med arkitekter var ett sätt att direkt kunna ställa de frågor jag var intresserad av och därför ett effektivt sätt att samla information. De platser och personer jag valde att beskriva är exempel som jag fann i litteraturen eller som andra personer hade föreslagit. I ett fall handlade det om en plats jag besökt. Urvalet grundade sig på att jag skulle ha möjlighet att förstå arbetssättet, att den fanns dokumenterad skriftligt eller att jag kunde ställa frågor direkt till arkitekten.

De arkitekter jag samtalade med var det som jag i ett inledande skede fick kännedom om och kontakt med. I ett senare skede valde jag bort exempel och möjliga samtal på grund av tidsaspekten i arbetet. Flera av exemplen är hämtade från universitetsvärlden, kanske för att jag befann mig där men också eftersom arbetena där var väldokumenterade.

Jag sammanfattade varje exempel på arbetssätt och reflekterade kring dem. I detta arbete kategoriserade jag exemplen utifrån den teori jag presenterat under rubriken Teori. Reflektionen kring samtalen har jag gjort för att förstå och presentera de olika metoderna och för att senare kunna välja en av dessa som skulle kunna fungera för mitt eget arbete med idéskissen.

Samtalsteknik

Jag valde i mina samtal med arkitekterna att inspireras av den halvstrukturerade intervjuformen som jag läste om i boken *Forskningsintervjun* av Gillham (2008). Jag arbetade med konstruktion av frågor, senare med sammanslagning av likartade frågor, ämnesvis sortering och till sist narrativ organisation. Jag utgick från Gillhams riktlinjer med rubrik, huvudfrågor och stödord. Rubrikerna och huvudfrågorna var till stor del samma för de olika intervjuerna, medan stödorden varierade. Jag ställde under samtalens gång, i vissa fall, sonderande frågor. Vid två av intervjuerna där jag mötte arkitekterna öga mot öga spelade jag in samtalen. Intervjun som skedde per telefon spelades inte in. Efter intervjuerna lyssnade jag igenom materialet och skrev ner stödord.

Min intention var att arbeta med den halvstrukturerade intervjuformen men jag märkte att i vissa sammanhang var det svårt följa strukturen eftersom samtalet flöt på i andra riktningar än jag planerat. Det var heller inte alltid nödvändigt att följa strukturen för att få fram den information jag var intresserad av. Jag skulle därför i dessa fall vilja kalla intervjuerna för öppna samtal.

I sammanställningen av de olika arkitekternas arbetssätt använde jag mig av samma rubriker för de olika samtalen och försökte kategorisera svaren i intervjuerna under dessa. I valet av rubriker och frågor utgick jag till största del från mina forskningsfrågor. I vissa fall kompletterade jag svaren under rubrikerna med information jag tagit del av från andra källor. Denna

information bestod av material som tagits fram av den intervjuade, den intervjuades företag, organisation eller andra författare. Denna komplettering gjordes för att få en tydlig bild av hur arbetssätten har gått till. Jag grupperade frågorna under sju rubriker:

Introduktion

Vem är arkitekten?
Vad har arkitekten gjort som intresserar mig?
Kort beskrivning av platsen.

Berättelsens innehåll

Vilken berättelse användes?
Vilken plats har gestaltats?

Arbetssätt och dess syfte

Hur gick arbetet till?
Syns berättelsen?
Vilket är syftet med metoden?
Hur påverkade arbetssättet arkitektens arbete?

Inspiration till arbetssättet

Varifrån kommer inspirationen till arbetssättet?
Finns det andra projekt som inspirerat?

Tankar kring berättelser och dess funktion

Specifika frågor kring projektets berättelse?
Frågor kring berättelser, val av, vinkling på berättelse?
När passar det att använda berättelser i gestaltningen?
Vilka är för- och nackdelarna med arbetssättet?

I avsnittet med exempel på arbetssätt finns två olika typer av beskrivninga, de utförligare samtalen med arkitekter och därefter kortare exempel från litteratur och samtal med praktiker. I de kortare beskrivningarna redovisade jag inte lika systematiskt de ovan nämnda rubrikerna utan fokuserade mer på hur berättelsen såg ut och hur den använts. I de fall där jag i de kortare exemplen samtalat med arkitekten använde jag rubrikerna som ett stöd i samtalet.

Analys och platsbeskrivning

I **Analysen och platsbeskrivningen** utgick jag från mitt intryck av platsen och området. Eftersom bostadsgården ännu inte var byggd var upplevelsen av sammanhanget där gården kommer att finnas i fokus vid platsbesöket. För att förstå gårdens rumsliga förhållande byggde jag en enkel modell och ritade byggnaderna i SketchUp. Jag föreställde mig rumsupplevelsen och vilka konsekvenser byggnadernas placering fick för gårdsrummet. Jag tog också del av den solstudie som gjorts av Västerås kommun (2006) och som finns med i detaljplanen för området. För att få en uppfattning om miljökaraktärerna i området gjorde jag korta karaktärsbeskrivningar. Jag fick då en uppfattning i vilket sammanhang bostadsgården kommer att finnas. Detta gav en indikation på vilken funktion gården kan ha och hur den borde se ut för att samspela med de övriga karaktärerna i området.

För att förstå platsens historia tog jag del av olika typer av litteratur exempelvis detaljplanen, säljmaterial från HSB, böcker om bebyggelsen i Västerås och en artikel från Västmanlands läns tidning. Sökandet efter källor skedde med hjälp av Google. Jag besökte även Västmanlands läns museum.

Analysen och platsbeskrivningen presenterades i planer, text och bilder. I ett inledande skede, innan valet av arbetsmetod var gjort, var denna inventering, platsbeskrivning och analys viktig för att förstå vilken metod som var lämplig att använda. Vilka berättelser fanns på platsen som kunde kopplas till arbetet? Inventering, platsbeskrivning och analys var också avgörande och väsentlig efter att valet av arbetssätt hade skett. I detta skede vägledades jag av den information jag samlat i sökandet efter en lämplig berättelse. Analysen och platsbeskrivningen av bostadsgården var också viktig för att få en förståelse för platsens mer fysiska och rumsliga karaktär.

Idéskiss

Idén till bostadsgården presenterades i en illustrationsplan, en text och två enkla perspektiv. I valet av plats utgick jag från att jag ville arbeta med en liten plats (ett mindre parkrum eller en bostadsgård) för att ha möjlighet och tid att greppa platsen med mitt valda arbetssätt. Jag kontaktade några kommuner i Mälardalen och frågade vänner, klasskamrater och bekanta

om de hade något förslag på plats. Jag fick kontakt med Henrik Seidel som jobbar för HSB i Västerås och han föreslog en av deras bostadsgårdar som var under produktion. Jag valde denna plats eftersom jag tänkte att den väl omslutna bostadsgården skulle fungera för denna typ av arbetssätt. Platsen i centrala Västerås verkade också ha en intressant historisk berättelse som kunde fungera bra med en berättande metod. Arbetssättet för idéskissen presenteras mer ingående under rubriken **Reflektion och val av arbetssätt** i del två.

Avgränsning

Den teoretiska delen av arbetet grundade sig på ett begränsat urval av litteratur som behandlar berättande, landskapet och meningsskapande. Urvalet ger ingen heltäckande forskningsbakgrund. Arbetet med att läsa och förstå de olika författarnas idéer begränsades av tidsaspekten i arbetet. Jag prioriterade också att få en bredd förståelse istället för att mer ingående beskriva de olika inriktningarna.

Beskrivningen av området gjordes främst för att förstå platsens historia och karaktär för att senare kunna välja arbetssätt. Fokus har därför, i den större skalan, inte legat på att förstå fysiska förhållanden som exempelvis rörelser i området. Denna avgränsning gjordes också eftersom bostadsgården är en sluten, avgränsad plats som endast till viss del påverkas av rörelserna utanför kvarteret. Eftersom arbetet med projektet skedde i form av en idéskiss var en mer detaljerad analys överflödigt.

En del i arbetet kunde också ha varit att använda sig av brukarmedverkan i insamlandet av berättelser. Detta skulle dock vara alltför tidskrävande och inte få plats inom tidsramen för examensarbetet. Idéskissen skedde på en tydligt avgränsad plats, en gårdsmiljö och utmynnade i ett idéförslag. Fokus låg i detta fall inte på att göra en ingående och omfattande gestaltning eller presentation utan på att ”prova på” ett för mig nytt arbetssätt.

Målgrupp

Målgruppen var andra landskapsarkitektstudenter och landskapsarkitekter som är intresserade av berättelser och landskapsarkitektur. En annan är målgrupp var HSB i Västerås som är intresserade av att få inspiration till sitt arbete med bostadsgårdar.

Begreppsdefinition

Det finns flera olika begrepp i litteraturen som innefattar situationer där arkitektur, design och gestaltning kopplas samman med berättelser. Jag definierade de flesta begreppen där de introduceras i arbetet. I vissa fall har jag också översatt begreppet till svenska. I andra fall lämnade jag dem i originalspråk. Här nedan presenterar jag dock några grundläggande begrepp.

Berättelse

Jag valde att använda ordet berättelse för att beskriva en ”story”, en historia, ett skeende eller ett budskap. I boken *Storytelling: marknadsföring i upplevelseindustrin* presenteras begreppet story (Mossberg och Nissen Johansen, 2006, sid. 9-10). I storyn inkluderar författarna ett budskap, en konflikt, rollfördelning och handling. Jag använde dock begreppet i en vidare mening där berättandet, det narrativa, kan innehålla något eller endast ett fåtal av dessa komponenter. Då jag i litteraturen ofta sett att berättandet sker i syfte att förmedla mening blir också meningsskapandet en del av berättelsen i landskapet.

Koncept

Under utbildningen har vi ofta använt oss av begreppet koncept. Konceptet har i dessa fall varit en idé, ofta ett ord som gett associationer och som jag använt mig av för att binda samman en gestaltning. Enligt Svenska akademins ordlista betyder ordet koncept idé eller begrepp (Svenska akademien, 2010). Enligt Wikipedia (2010a) beskrivs begreppet som en övergripande och bärande idé vilket tydligare beskriver den användning som jag använde mig av.

Tema

Ett begrepp som är nära besläktat med konceptet är temat. I Svenska akademins ordlista beskrivs ordet som ämne eller grundtanke (Svenska akademien, 2010). Mossberg och Nissen Johansen (2006, sid. 10-11) använder begreppet för att beskriva exempelvis vilken roll is och kyla har på Ice hotel i Jukkasjärvi. Precis som i konceptet är temat något som gestaltningen baseras på det vill säga någonting som binder samman en gestaltning. Alon -Mozes (2006) använder i artikeln *From 'Reading' the Landscape to 'Writing' a Garden: The Narrative Approach in the Design Studio* begreppet themes, teman, och menar då huvudidéer ur en text. Jag använder begreppet temaord i denna text på det sätt som Alon-Mozes beskriver. Senare i texten också en bemärkelse som liknar konceptet, det vill säga som sammanbindande i gestaltningssammanhang.

För att särskilja temat och konceptet från berättelsen i ett gestaltungsarbete kan man jämföra temat eller konceptet ”is och kyla” på Ice Hotel och elementet vatten i Villa Lante. På Ice Hotel hålls miljön samman av idén om att skapa en plats gjord av is. Isen är is. Konceptet is och kyla ingår inte i ett större sammanhang. Temat is och kyla står inte heller för någonting annat är just vad är. I Villa Lante har vattnet en central roll och platsen är uppbyggd kring vatten i fontäner och dammar. Vattnet är här ett element i en berättelse och får därför en annan betydelse än att bara vara vatten. Vattnet är vattnet men ingår i ett större sammanhang i berättelsen.

Landskap

Landskapet är enligt landskapskonventionen:

”...ett område sådant som det uppfattas av människor och vars karaktär är resultatet av påverkan av och samspel mellan naturliga och/eller mänskliga faktorer.”

(Riksantikvarieämbetet, 2010)

Definitionen av landskap är i detta fall mycket bred. Jag utgår från denna definition och landskapet innefattar då ”naturliga” och byggda miljöer i staden, på landsbygden, i trädgården och parken.

I denna del av arbetet presenteras några olika synsätt på berättelser och meningsskapande i landskapsarkitekturen. Avsnittet inleds med introduktion och översikt. Därefter presenteras idéer kring berättande utifrån olika författares perspektiv och texter.

Berättelsen och meningen i landskapsarkitekturen

Berättandet i arkitekturen görs ofta med ambitionen att skapa mening på en plats (Swaffield red., 2002, sid 89). I den postmoderna landskapsarkitekturen blev detta meningsskapande och betydelsen i gestaltningen aktuellt och något som diskuterades mycket. Landskapsarkitekterna Matthew Potteiger och Jamie Purinton (1998, sid. 12) skriver i boken *Landscape Narratives - Design Practices for Telling Stories* att intresset för meningsskapandet och berättandet var en reaktion på modernismen. Samtidigt skriver de att även under modernismen fanns utopin och framtiden med som en berättelse i arkitekturen. Alon-Mozes (2006) menar att berättandet egentligen inte hör till någon period utan alltid har funnits med i landskapsarkitektens arbete. Äldre gestaltade platser med ett medvetet berättande är exempelvis Villa Lante och landskapsparken Stourhead som jag återkommer till senare i texten (Alon-Mozes, 2006). Trädgården gestaltad som drömmen eller idén om paradiset är en annan tidlös berättelse i landskapsform.

Mark Tribe diskuterar i sin artikel *Must Landscape Mean* varför meningsskapande var något som blev intressant under 1980- och 1990-talet (Swaffield red., 2002, sid. 91-92). Han menar liksom Potteiger och Purinton att det berodde på en reaktion på den modernistiska arkitekturens fokus på funktion och ointresset för historia. Enligt Jane Gillette (2005) finns det andra anledningar än de Tribe anger till meningssökandet. Hon beskriver de strömningar mot konsumtion och kommersialism som finns och där ambitionen är att skapa någonting som skiljer sig från detta och ger någonting mer, en mening. Gillette menar också att meningssökandet kommit som inspiration från andra konstformer och till slut landat i landskapsarkitekturen.

Sökandet efter meningsskapade i landskapsarkitekturen under 1980- och 1990-talet diskuterades i slutet av 1990-talet under en konferens på ämnet "the Language of landscape" (Alon-Mozes, 2006). Paralleller drogs till det talade språket och en av böckerna och artiklar från denna period är

The Language of Landscape där Anne Whiston Spirn menar att landskapet också i sig själv är ett språk (Alon-Mozes, 2006). Under denna period publicerades också *Landscape Narratives – Design Practices for Telling Stories* av Potteiger och Purinton (1998) som fokuserar på det gestaltade och ”naturliga” landskapet som berättelse.

Nu ungefär 20 år senare har begreppen storytelling och narrative blivit modeord som används bland annat i pedagogik och företagsekonomi. Nästa år arrangeras en konferens på Linnaeus universitetet i Kalmar med namnet *Places, People, Stories* (Linnaeus University, 2010). Gruppen som arrangerar konferensen är en tvärvetenskaplig grupp med bland andra konstvetare, geografer och sociologer. Landskapet innehåller många platser som får mening och betydelse genom sitt samband till berättelser. Enligt programbladet för konferensen är målet bland annat att diskutera platsen, människans och berättelsens relation till varandra. Detta kopplas till upplevelsesamhällets trend där fokus ligger på känslorna och sinnesintrycken. Under oktober 2010 arrangerades en konferens i Lissabon med namnet *Once upon a Place*. Konferensen behandlade arkitektur i förhållandet till berättelser och fiktion (Lisbon Architecture Triennale, 2010). Begreppet Urban storytelling används också för att beskriva ett arbetssätt för att fånga upp och inspireras av brukarens berättelser. Brukarens roll och kommunikationen mellan dem och arkitekten är då central (Blundell-Jones, Petrescu & Till (red.), 2005, sid 37-38).

Postmoderna tankar kring berättande

Några olika författares idéer kring berättande och landskap introduceras nedan och presenteras efter detta kort under var sin rubrik. Författarna presenteras nedan kronologiskt efter vilket år deras artiklar skrivits.

- Avsnittet inleds med Karsten Jørgensen artikel *Semiotics in landscape design* från 1998 om *tecknen*. Artikeln grundar sig i hans forskning från slutet av 1980-talet.
- Ann Winston Spirn publicerar också sin bok *The Language of Landscape* från 1998 om landskapet som *språk*.
- Potteiger och Purinton beskriver landskapet som *berättelse* i boken *Landscape Narratives - Design Practices for Telling Stories* från 1998.
- Marc Tribe diskuterar i en artikel *Must landscape mean* från 1995 om varför landskapet måste betyda någonting och förordar istället att arkitekten ägnar sig åt att förmedla *känslan* (Swaffield red., 2002, sid 89-101). Jane Gillette följer också upp Tribes resonemang med kritik mot meningsskapandet i sin artikel från 2005.
- Jerney Till skriver i boken *Architecture and Participation* också från 2005 om *brukarna* och deras roll i meningsskapandet (Blundell-Jones, Petrescu & Till (red.), 2005, sid 37-38).
- I det avslutande avsnittet presenteras Karsten Jørgensen (pers. medd. 2010) och Jackie Brownings (2010) tankar kring semiotiken idag, fenomenologin och *upplevelsen*.

Tecken

Karsten Jørgensen (1998) fokuserar i sin artikel på tecken och semiotik (läran om hur man studerar tecken) i landskaparkitekturen. Han menar att ett tecken kan definieras som någonting som vi upplever och som samtidigt representerar någonting annat. Strömberg (2007, sid. 20) skriver att vi förstår platserna omkring oss genom ett system av koder. Tecknen är en form av kommunikation och i landskapet finns ett system av tecken som förmedlar ett budskap till mottagaren (Jørgensen, 1998). Överallt runt omkring oss finns tecknen, det kan vara trafikljusen i staden som berättar om hur vi bör röra oss eller molnen på himlen som berättar om vädret. Jørgensen menar att hur detta meddelande uppfattas och förstås beror på mottagarens kultur, erfarenhet och bakgrund.

Arkitekten skapar mening genom att sätta ihop olika tecken och landskapselement som kommuniceras till framtida användare av platsen (Jørgensen, 1998). Jørgensen menar att detta är ett designspråk som används av arkitekten. För att förstå och tyda dessa tecken måste man se dem i sitt sammanhang och studera varje plats för sig för att helt förstå meningen. Därför menar Jørgensen att det inte går att ge tydliga svar på hur vissa enskilda element med säkerhet kommer att uppfattas. Han har ändå sammanställt en lista som kan fungera som utgångspunkt i hur olika tecken eller element skulle kunna uppfattas i landskapet. Jørgensen har i sin lista utgått ifrån det talade språket, metaforer, litteratur om landskapsarkitektur och sina egna erfarenheter. Exempelvis anser han att landformer kan användas som symboler för styrka, stabilitet och fasthet. Det kan också representera världen eller en plats. Vatten kan vara ett uttryck för det osäkra och känsloladdat, omedelbarhet, kontemplation, evighet eller längtan. Vegetation kan berätta om vitaliteten, temperamentet eller humör som melankoli eller sorg. Jørgensen skriver också att visuella effekter kan ge känslan av oändlighet, kontakt, mystik eller förvirring.

Jørgensen (1998) menar att landskapsarkitekturen är ett sätt att uttrycka mening men säger avslutningsvis att huvudsyftet för landskapsarkitekturen är funktionen. Författaren menar att tecken kan uppfattas olika av olika personer och grunden för de gemensamma koderna finns kanske inte eller är osäkra.

Språket

Ann Whiston Spirn menar också att landskapet är ett språk, här finns ord och grammatik, vi kan skriva och läsa landskapet (Swaffield red., 2002, sid.125). Landskapet är enligt Spirn också de första berättelserna vi lärde oss att läsa. Tecknen i landskapet som vegetation, solen och vinden gav människan meddelanden långt innan vi själva började uppfatta egna tecken. Precis som Jørgensen skriver hon att landskapets former och strukturer endast blir förståeliga i ett sammanhang och läsbara tillsammans som ord i en mening. Att bara se landskapet som ett sceneri menar hon är att trivialisera, landskapet är mer än så. Det är ett uttryck för händelser och idéer. Hon beskriver detta så här:

”Landscape is scene of life, cultivated construction, carrier of meaning. It is a language.”

(Swaffield red., 2002, sid. 125)

I de byggda landskapen kan landskapselementen användas som metaforer. Spirn (1998, sid. 127) ger ett exempel med trädet. Trädet kan vara vilket träd som helst men det kan också vara en metafor för livets träd. Hon menar också att byggda landskap kan skapas för att väcka känslor. I detta fall ger hon ett exempel från Italien. Där finns ett enormt monument som Mussolini skapade för att berätta om de stupade i första världskriget samtidigt som han, enligt Spirn, genom arkitekturen försökte väcka känslor som skulle stärka de nationalistiska strömningarna i landet.

Spirn (1998, sid 127-129) menar att arkitekter kan använda sig av landskapet för att förmedla stämningar och berätta. Ofta görs detta för att framkalla positiva känslor eller budskap. Landskapsspråket kan dock också användas manipulerande som i Mussolinis monument eller kommersiellt som i Walt Disneys Disney world. Spirn skriver också att det i landskapen ofta finns flera författare eller arkitekter. I det konstruerade landskapet finns exempelvis arkitekten men också de naturliga processerna som är med och påverkar miljöerna.

Berättelsen

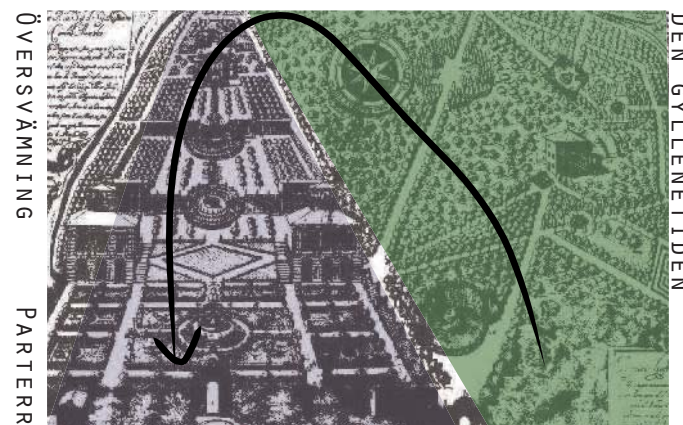
Potteiger och Purinton menar att berättelserna finns i landskapet, i historiska lager och i landskapets material och processer (1998, sid. ix-7) I gestaltade miljöer fungerar ofta landskapet som bakgrund eller ett sceneri där arkitekten *lägger till* symboler, mening och associationer. Men på samma sätt som Spirn (Swaffield red., 2002, sid. 130) menar Potteiger och Purinton att landskapet inte bara behöver fungera som denna "bakgrund" utan att den bör vara och är en del i berättelsen. Berättelserna som uttrycks i landskapet, i materialen och i processerna ger enligt författarna fler dimensioner än de berättelser som läggs till platser genom symboler.

Berättelserna har också enligt Potteiger och Purinton (1998 sid.6-17) en viktig funktion för känslan av att "känna" en plats. Men de kan också ha motsatt verkan och bli exkluderande om referenser används som inte förstås av vissa grupper. Författarna använder begreppet *Interpretive communities*, vilket är de grupper av människor som förstår och kan läsa referenser som finns i berättelsen (Potteiger och Purinton, 1998, sid. 57). Idag är det svårt att skapa mening som alla förstår. I vårt samhälle finns inte längre lika många delade berättelser som tidigare. Potteiger och Purinton (1998 sid. 17-19). Författarna skriver att för att skapa miljöer som är förståeliga bör man därför gestalta platser med öppna berättelser som kan tolkas och läsas på olika sätt av olika personer. Potteiger och Purinton poängterar också att arkitekten måste ta ställning till och reflektera över vilkas berättelser som ska berättas och varför. Författarna frågar sig vilken roll arkitekten har i förmedlandet och förståelsen av berättelsen.

Berättelser kan berättas på flera sätt, som ett fruset ögonblick, en scen eller som en linjär berättelse som sättes samman av kronologiska händelser (Potteiger & Purinton, 1998, sid 7-9). Ett annat sätt är den pågående, kontinuerliga berättelsen utan avbrott. I denna typ av berättelse pågår flera händelser samtidigt, i ett sammanhang, i samma scen. Potteiger och Purinton menar att landskapet generellt mest liknar denna typ av pågående berättelse. Författarna menar att här finns flera berättelser som berättas parallellt av olika författare samtidigt.

VILLA LANTE

Villa Lante ligger norr om Rom, sju kilometer från staden Viterbo. Trädgården ritades av Giacomo Barozzi da Vignola under senare delen av 1500-talet. Barozzi da Vignola anlitades av Giovanni Francesco Gambara som utsetts till biskop av Viterbo (Larås, 2005). Trädgården bygger på Ovidius metamorfoser (Potteiger & Purinton, 1998 sid. 15). Parken, väster om villan symboliserar den tidlösa, harmoniska tiden, den "Gyllene tiden". På den högsta punkten i trädgården finns en grotta och damm som symboliserar en översvämning som ödelägger den perfekta världen. Gångvägar leder upp genom parken i öster till grottan. I den västra delen leds vattnet ner genom parken i vattenlekar som symboliserar och berättar om människornas arbete för att skapa en mer perfekt natur än tidigare. Varje terrass beskriver med skulpturer, planteringar och vattnen denna process. Terrasserna blir större och större ner mot berättelsens slut vid broderiparterren. Den nedersta terrassen beskriver den perfekta ordningen i en geometrisk form som representerar den aktuella tiden, renässansen. Genom vandringen i trädgården länkas den Gyllene tiden och renässansen samman. Enligt författarna kunde Gambara själv genom en ingång nedifrån i trädgården se upp mot den högsta punkten i trädgården och alltså se bakåt i tiden.



Figur 1. Plan över Villa Lante. I figuren finns berättelsens viktiga skeden markerade.

Pottiger och Purinton (1998, sid. 10) menar att det är svårt att exakt kontrollera meningen eller förståelsen av en berättelse i landskapet. Brukaren gör egna associationer och det hela kompliceras av att flera aktörer skriver eller skapar platsen tillsammans. En annan svårighet där landskapet skiljer sig från andra berättarformer, är att landskapet kan börja läsas från flera olika håll och platser. I berättelser finns alltid en relation till andra historier eller referenser utanför den egna berättelsen (Potteiger & Purinton, 1998, sid. 59-60). Författarna diskuterar vad som påverkar berättelsen utifrån och menar att det finns sociala komponenter, som exempelvis juridik, ekonomi, religionen som påverkar innehållet och utformningen av berättelsen. Enligt Pottiger och Purinton producerar ofta den dominerande gruppen, de människor som har möjlighet att påverka, bilden av hur samhället och världen ser ut. Författarna menar då att denna ordning reproduceras i berättelserna och följaktligen också i landskapets berättelser.

Känslan

Marc Tribe diskuterar kritiskt i sin artikel från 1995 om vilka olika sätt som arkitekter har använt sig av landskapet som menings- eller budskapsbärare under åttio- och nittio-talet (Swaffield red., 2002, sid. 89-101). Tribe menar att vi idag inte på samma sätt som förr kan skapa mening i miljöer. Eftersom utgångspunkten och vår förståelse av berättelserna idag så skiftande. Och precis som Potteiger och Purinton menar han att vår kultur inte är lika homogen som tidigare och därför blir meningsskapandet svårare. Tribe tror inte att meningen skapas av den som gestaltar utan först hos brukaren eller läsaren av platsen. Meningen kan endast skapas med tiden och gestaltarens uppgift är att ge förutsättningar för detta. Han menar att meningen inte kan skapas men att vi kan gestalta miljöer som kommunicerar en känsla, exempelvis glädje eller lugn. Tribe frågar sig varför vi inte bara kan nöja oss med detta, varför kan vi inte bara skapa trevliga, behagliga platser. Han menar att skapandet av detta är ett säkrare sätt, att beröra och på så vis ge mening. För honom är tillägget av symboler inte samma sak som att skapa mening.

Jane Gillette publicerar 2005 en artikel där hon anknyter till Tribes text. Hennes artikel heter *Can Garden Mean?* och där skriver hon att trädgårdar och parker inte kan uttrycka något, eller i alla fall inte så mycket. Hon menar att just detta är det som är deras kvalitet. Hon resonerar kring varför arkitekten inte "bara" kan nöja sig med att skapa platser som är trevliga och funktionella. Och hon tror att landskapsarkitekten inspirerats av andra konstformer och lockats till att göra som de andra gjorde under postmodernismen, det vill säga att skapa mening. Hon skriver att elementen som används i gestaltningen och som skulle vara delarna av design- eller landskapspråket inte har den flexibilitet och uttrycksmöjlighet som ett talat språk. Hon menar att det är svårt att skilja mellan landskapselementet i sig och vad elementet eventuellt skulle kunna uttrycka. Hon skriver också att det är svårt att argumentera med landskapspråket. På grund av den fysiska formen av språket blir den mening som uttrycks en form av "one-liners" där en mening uttrycks men inte kan diskuteras. Hon är också kritiskt till Potteiger och Purintons bok och menar att alla dessa berättelser som de refererar till och som enligt dem berättas i landskapet gör att själva platsen eller föremålet kommer i skymundan. Hon menar att berättelserna ibland stör upplevelsen av en plats och hon uttrycker det så här;

"Sometimes stories enrich the artifactual experience, but just as frequently they rob it of depth and complexity."

(Gillette, 2005, Sid.91)

Brukaren

Jermey Till skriver om berättelser och storytelling i en liten annan vinkling än i den tidigare litteraturen (Blundell-Jones, Petrescu & Till (red.), 2005, sid 37-38). Till använder begreppet *Urban storytelling* där meningsskapandet och berättelserna finns hos brukarna och inte längre väljs ut och förmedlas av arkitekten. Berättelser finns hos alla människor och genom att samtala om dem i planering av ny arkitektur kan arkitekten fånga upp berättelser, erfarenheter och även idéer kring framtiden. När deltagandeprocesser börjar med en "Tänk om...?"- fråga och där svaren utvecklas i form av berättelser blir arkitektens roll annorlunda. Det handlar då, för arkitekten om, att förstå och skapa fysiska miljöer av berättelserna.

Upplevelsen

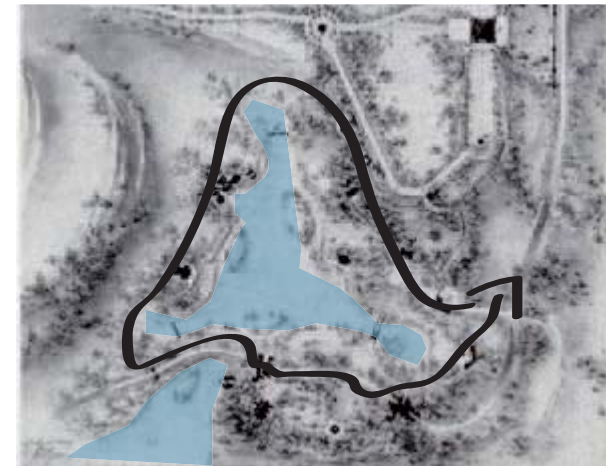
Jag frågade i ett mail Jørgensen (som skrev artikeln om semiotiken i slutet av 1990-talet) om vad han idag tror om meningsskapandet och tecknen, tio år efter att artikeln skrevs (Jørgensen, pers. medd., 2010). Han svarade att han idag arbetar med andra saker men att han alltid tror att det finns ett behov av att skapa mening och sammanhang. Han tror inte att de semiotiska idéerna helt kan avfärdas. En av anledningarna till att semiotiken kan ha blivit omodern menar Jørgensen beror på att det skapades platser som på ett banalt sätt tolkade semiotiken och på så vis gjorde teorin mindre intressant. Strömberg (2007) skriver att semiotiken var tydligt kopplad till postmodernismen och konservativa idéer kring arkitektur.

Jørgensen talade även med Jackie Browning som var med och arrangerade en konferens *The Language of Landscape*. Hon menade att idag har en del av de som arbetade med landskapsspråket ändrat inriktning och fokuserar nu mer på fenomenologi. Fenomenologin är enligt Browning (2009) en riktning där fokus ligger på vår upplevelse där alla våra sinnen är viktiga. Enligt Browning handlar det också om vår rörelse i landskapet, känslan av att vara på en plats och hon menar att landskapet är en plats där fenomenologin verkligen är påtaglig.

Anledningen till att semiotiken blev lite mindre intressant menar Browning (Jørgensen, pers. medd., 2010) berodde på att man fokuserade alltför mycket på meningen och att det var svårt att frigöra sig från detta. Detta innebar att innehållet i miljöerna kom i bakgrunden. Hon menar också att semiotiken var tydligt kopplad till det vi ser, medan fokus nu mer ligger på en helhetsupplevelse och fenomenologin, det vill säga vad vi upplever genom alla våra sinnen.

LANDSKAPSPARKEN STOURHEAD

Stourhead, Wiltshire i England ritades under 1740-talet av Henry Hoare II (National trust, 2010). Den kända romantiska landskapsparken bygger på Virgilius berättelse, Aneiden (Potteiger & Purinton, 1998 sid.15). För den som känner till berättelsen finns många tydliga referenser och kopplingar att läsa i parkens gestaltning. Berättelsen handlar om Roms skapelse och presenteras kronologiskt längs en promenadväg runt parkens sjö. Vi får följa Aeneas på hans väg runt medelhavet som i parken representeras av sjön. Berättelsen händelser gestaltas med inskriptioner bland annat från berättelsen, statyer och modeller av byggnader som representerar olika platser eller händelser i berättelsen. Författarna beskriver också att det i parken finns referenser till andra berättelser. Exempelvis finns ett monument över Kung Alfred som var med och skapade Storbritannien.



Figur 2. Landskapsparken Stourhead. Schematisk bild av berättelsens rörelse runt sjön.

Potteiger och Purintons begrepp

Potteiger och Purinton (1998) har studerat många berättande landskapsarkitekturprojekt. Utifrån dessa studier och litteraturstudier sammanställer de i det första kapitlet i sin bok ett ramverk kring berättelsens roll i landskapsarkitekturen. Boken behandlar också mer specifika begrepp kring hur man skapar berättelser i landskapet. I denna del använder de sig av begrepp som *namngivning*, *skapande av sekvenser*, *avslöjande* och *öppnande*. I denna sammanställning presenteras några av de begrepp och kategorier som författarna använder i den inledande delen av boken.

Potteiger och Purinton (1998, sid. 42-45) beskriver begreppet *framing* eller på svenska, inramning. Begreppet beskriver hur man introducerar läsaren i en berättelse. I landskapet är detta kanter och gränser. Det kan vara en ram i form av en mur eller en häck men också något mer diffust som exempelvis ”mellan sjön och skogen”. En annan del av som behövs för att skapa en berättelse är enligt författarna också en existerande situation som i nästa steg ifrågasätts eller förändras. Detta innebär minst två *sekvenser*, utgångspunkten och förändringen. För att en händelse ska påbörjas krävs även någon form av karaktär eller makt som får denna händelse att ske. Med fler sekvenser blir berättelsen mer komplex. Begreppet *plot* introduceras också och kan översättas till intrig eller möjligen konflikt. Enligt författarna är detta element en händelse som kan härledas till någonting annat, en konsekvens av en handling. I landskapet finns också element som utgör *association* och *referens* som blir sammankopplande till upplevelser, händelser, historia eller religion (Potteiger & Purinton, 1998, sid. 11).

Potteiger och Purinton (1998, sid. 11-22) delar upp olika typer av landskapsberättelser i kategorier. Här nedan följer en presentation av några av dessa olika kategorier. Författarna förklarar bland annat begreppet *Explicit storytelling*. Jag tolkade det som ett tydligt uttryckt, nästintill ”bokstavligt” berättande med tillägg av referenser i landskapet. Berättandet syns i platsen som skapats i syfte att berätta den aktuella historien, exempelvis som i landskapsparken Stourhead. *Explicit storytelling* kan ta sig uttryck i Potteiger och Purintons begrepp *Storytelling landscape*. Detta är platser som är gestaltade för att berätta en speciell historia. Här finns en intrig, scener, händelser och karaktärer gestaltade och synliga i miljön. Berättelserna kan vara existerande berättelser eller berättelser skapade av arkitekten. Potteiger

och Purinton uppmärksammar också att berättandet kan ske med i olika typer av *Genrer*, exempelvis som en legend eller en myt som berättas i landskapet. Potteigers och Purintons beskrivning av begreppet *Storytelling landscapes* liknar och överensstämmer till stor del med den definition som jag funnit av *Storytelling* i boken *Storytelling- marknadsföring i upplevelseindustrin* (Mossberg & Nissen Johansen, 2006). Under begreppet *Explicit storytelling* hamnar också *Tematisering* (Potteiger och Purinton, 2008, sid. 11). De exempel som Potteiger och Purinton ger är exempelvis Disneyworld. Jag fann att *Tematiseringen* också har stora likheter med *Storytelling landscape*. Potteiger och Purinton menar dock att dessa *temaparker* är ett uttryck för nostalgi och en reaktion på det splittrade kulturlandskapet som finns utanför. Ofta är också dessa temaparker starkt sammankopplade med konsumtion. En annan kategori som faller under *Explicit storytelling* är Potteiger och Purintons *Förklarande landskap*. I detta fall finns element i landskapet som berättar vad som hände eller händer på platsen utplacerade. Detta kan enligt författarna exempelvis vara beskrivande skyltar.

Enligt Potteiger och Purinton kan landskapet också fungera som *Sceneri och bakgrund* det vill säga, rama in en händelse eller berättelse. Exemplet som författarna ger är det pastorala, lantliga landskapet som är sammankopplat med berättelsen och idén om det enkla livet, barndomen och om att leva i harmoni med landskapet.

Minnesplatser eller minneslandskap är miljöer som är gestaltade för att förmedla berättelsen om ett gemensamt minne (Potteiger & Purinton, 1998, sid. 11-18). Detta blir svårare och svårare eftersom det är oklart vilket vårt ”gemensamma minne” är idag. De minnesplatser som författarna har studerat förmedlar ofta en mening. Ofta är dock dessa platserna skapade med ett övertydligt symbolspråk. Potteiger och Purinton föreslår ett annat förhållningssätt med en design av en plats med fler delade, parallella och mindre tydliga budskap. Detta ger flera sätt att läsa minnesplatsen och olika budskap kan förmedlas. Minneslandskapet kan också vara bevarade miljöer eller museer.

I motsatsen till *Explicit storytelling* finns begreppet *Implicit narratives* (Potteiger & Purinton, 1998, sid 19). Detta innefattar de outtalade eller underliggande och nästintill osynliga berättelserna. Att använda begreppet osynliga berättelser blir en aning missvisande då denna typ av berättelser

kan uppfattas om man anstränger sig och söker efter dem. Jag väljer därför att kalla denna kategori just för *Implicit berättande*. Denna typ av berättelser finns i alla landskap i form av naturliga processer, genom användning av landskapet eller som berättelser om sociala strukturer. Berättelserna är öppna och i ständig omvandling. I detta fall är författarna många, exempelvis påverkar samhällets idéer om hur vi ska leva, landskapet, arkitekter eller naturen själv. Dessa berättelser är, enligt Potteiger och Purinton, ofta utan slut och intrig. En av Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) kategorier som i vissa fall kan hamna under de *Implicita berättelserna* är *Processer*. Denna typ av berättelse är exempelvis händelser som är skapade av utomstående krafter som vind eller vatten. Dessa processer finns i landskapet eller gestaltas och presenteras i en ordnad miljö. I Potteiger och Purintons bok finns ett exempel från New Jersey där en deponi har omvandlats till natur och där besökaren kan vandra mellan dessa olika skapade biotoper och se förändringen i vegetationen beroende på jordmån, mikroklimat, och tidpunkt. *En narrativ upplevelse* skulle också kunna vara en implicit typ av berättelse då det innefattar rörelser och ritualer som har en berättande struktur (Potteiger & Purinton, 1998, sid 11). Här ger författarna exempel på promenader och evenemang där man upplever platser som är organiserade utifrån en kronologisk ordning. Enligt Potteiger och Purinton kan det exempelvis vara ett turiststråk där man besöker de olika historiska platserna utefter en väg. Potteiger och Purinton skriver att många av de element som finns runt omkring oss bildar delar av vårt *Minneslandskap*, det som alltid finns omkring oss och som berättar. Detta landskap förmedlar implicit berättelser om vår miljö.

Berättelser som genererar form är berättelser som används för att ge riktning och inspiration i arbetsprocessen (Potteiger & Purinton, 1998 sid. 11). Berättelsen behöver inte synas i den slutgiltiga gestaltningen. Jag tolkade det som om denna kategori både kan vara en implicit och en explicit typ av berättande i landskapet. I boken ges exemplet där en arkitekt har fått i uppdrag att rusta upp ett bostadsområde (Potteiger & Purinton, 1998 sid. 11). Arkitekten tänkte sig en stor grupp människor som rörde sig över en yta i området. Enligt författarna hjälpte berättelsen honom att skapa en miljö mer anpassad för gående.

Potteiger och Purinton (1998, sid. 34-39) använder sig av olika typer av retoriska figurer, bildliga uttryck, för att beskriva olika förhållningssätt för berättandet i landskapet. De beskriver *metaforer* och det handlar då om användningen av en mening, ord eller landskapselement för att beskriva någonting annat. Exempelvis kan avstånd vara en metafor för tid. I Garmans (2006) examensarbete används gångvägen genom parken som metafor för vägen genom livet. De beskriver också *metonymi vilket* innebär utbytet av en mening, ord eller objekt för att få betraktaren att associera till något annat. Ett objekt kan bli så associerat med ett annat att den kan användas som en symbol för det andra. Ett exempel på detta som ges i boken är en buske som står vid en grav. Graven tillhör en för området viktig person och busken är nu förknippad med honom. Busken ses därför som helig och vårdas. Vidare förklarar författarna begreppet *synekdoke* det vill säga när en del av någonting används för att representera helheten eller när helheten står för en mindre del. Exempelvis finns det i en botanisk trädgård växter och miljöer som representerar stora områden med en speciell flora. Avslutningsvis beskriver Potteiger och Purinton *ironi* som används när något presenteras på ett orimligt och tvetydigt sätt. Ofta är det ironiska också kritiskt. I boken ges ett exempel där Marta Schwartz har gjort en takträdgård där ingenting är gestaltat med växtmaterial utan istället av exempelvis plast. Potteiger och Purinton menar att trädgården då ifrågasätter och kritiserar våra idéer kring vad en trädgård är.

Reflektion kring teoridelen

De olika författarnas idéer kring berättande och mening har många likheter och beröringspunkter. Som arkitekten Tal Alon-Mozes (2006) skriver i sin artikel i *Journal of Landscape Architecture* ser jag utvecklingen från ett gestaltande med idén om tecknen mot idén om landskapet som berättelse. Jag uppfattade även att de öppna berättelserna med många betydelser och där brukarnas roll i meningsskapandet är det centrala, blir mer och mer aktuellt. Kärnan är densamma, landskapet, det konstruerade eller naturliga, förmedlar något till oss. Åsikten kring huruvida ett budskap kan förmedlas i landskapet skiljer de olika författarna åt. I texterna återkommer författarna ofta till begreppet mening. Jag hade svårt att riktigt förstå vad detta begrepp betyder. Att ge platsen en betydelse det vill säga att få platsen att betyda något känns mer greppbart och tydligt.

I vissa fall upplever jag att landskapselement finns i ett sammanhang där det gör ett landskap läsbart. Jag kan läsa åkerholmen tillsammans med åkermarken på slätten, ån och huset i skogsranden på höjden. Jag ser berättelsen om isen som smälter och skapar strukturen i detta landskap. Därefter, människorna som bosätter sig och förändrar landskapet genom jordbruket. Landskapet är i detta fall som en berättelse som förmedlar information och i denna information finns kanske också något som gör att jag känner att platsen har en mening. Denna läsning kräver dock förkunskaper. Andra berättelser kräver inte denna kunskap utan förmedlas på ett tydligare sätt. Bruksmiljöns tydliga gatustruktur med arbetarbostäder, kyrkan i ena änden och herrgården i andra berättar också en berättelse. Utan att jag egentligen vet speciellt mycket om brukshistoria kan jag läsa berättelsen om kontroll, rikedom, kyrkans och brukspatronens makt. Berättelsen finns i strukturen och kanske också i tecken, som jag i detta fall förstår. Berättelsen i Villa Lante förstår jag inte. Jag tillhör inte gruppen som kan läsa referenserna till den klassiska litteraturen. Jag gillar trädgården ändå, trots att jag troligtvis har missuppfattat och associerat på andra sätt än vad som avsågs. Det gör inte så mycket, för mig, eftersom platsen är trivsamt och vacker.

Det är alltså svårt att skapa en enda landskapsberättelse som förstås och kan läsas av alla, alltid. Det anges också att det dessutom i vår tid skulle vara ännu svårare än tidigare i historien. Men har det inte alltid funnits olika

grupper, kulturer som inte delar varandras berättelser? Var inte Villa Lantes park med berättelsen när den anlades också exkluderande? Det måste ju ha funnits många som inte kände till referenserna i den klassiska litteraturen. Jag har svårt att förstå att vår tid skulle vara annorlunda. Kanske kan det till och med vara så att vi delar fler gemensamma minnen och idéer nu än tidigare? Vet vi inte mer om varandra idag än för 100 år sedan? Har inte jag exempelvis större kunskap om den amerikanska samtida kulturen än vad min mormor hade? Hur som helst så har kraven på berättandet och förståelsen av platsen förändrats. Platserna ska vara öppna, ha parallella berättelser, berättelser som kan förmedla flera olika budskap eller vara en plats där brukaren själv kan skapa mening. Jag uppfattar det som ett mer demokratiskt platsskapande.

Tribe (Swaffield red., 2002 sid. 89-104) är trött på meningsskapandet och jag ser här likheter med Gillettes (2005) och Brownings (Jørgensen, pers medd. 2010) resonemang där meningen tagit över och, som jag uppfattar det, i vissa fall blivit begränsande. Tribe anser att arkitekten bör fokusera på att skapa trevliga, vackra platser som berör och han tror detta är ett effektivare sätt att skapa mening än de exempel han sett. Arkitekten skapar förutsättningarna men meningen skapas av brukaren på platsen. Tilltron till språket och tecken är låg och skepticismen, som finns hos alla författarna om hur vi uppfattar landskapet, har tagit över. Men vad hände då med Spirns landskapsspråk som skulle vara vårt ursprungliga språk? Kanske pratar de inte om samma sak? Spirns (1998) landskapsspråk handlar kanske mer om det som Potteiger och Purinton (1998) letar efter, berättelserna och processerna inkorporerade i materialen, processerna och upplevelsen av landskapet. Tribes dåliga erfarenhet kommer, om jag förstår det rätt, av tillägget och sökandet av referenser, symboler och tecken i landskapet.

Till beskriver begreppet *Urban storytelling* och hur arkitekten genom samverkan kan skapa "bättre" platser. Potteiger och Purinton (1998 sid. 195-196) beskriver också brukarmedverkan som viktigt för att skapa de öppna berättelserna. Fredrik Nilsson, beskriver också denna tanke om brukarnas roll i meningsskapandet i en intervju och sammanfattar på ett tydligt sätt resongemanget (Nilsson citeras i Keshavarz, 2008, sid. 21). Han menar i likhet med Tribe att arkitekten ger förutsättningar för olika betydelser i platser men att helt styra meningen går inte, "*Vad arkitektur egentligen betyder beror på brukarna*" (Nilsson citeras i Keshavarz, 2008, sid. 21).

Jag blev inte helt övertygad om landskapets förmåga att berätta och ge mening. Information och känslor tror jag till viss del kan förmedlas, men som Gillette (2005) skriver är det svårt att beskriva komplexa sammanhang med landskapsspråket. Komplicerade samband och betydelser tror jag är svårt att förmedla med landskapet. Jag börjar också fundera kring vem som har rätt att bestämma vilka berättelser som ska förmedlas. Är det verkligen arkitektens uppgift?

Efter att ha tagit del av litteraturen förstod jag att berättelser och mening ofta är sammankopplade. Jag förstod också att detta är omdebatterat. Mitt intresse för berättelser i arkitekturen grundade sig dock inte i en vilja att tillföra mening åt en plats utan mer i ett intresse av hur berättelser i sig själva kan användas i arbetsprocessen. Att ta reda på hur arbetet med berättelser genomförs praktiskt, med eller utan mening, blev nästa steg i examensarbetet.

Exempel på arbetssätt

I denna del av examensarbetet presenteras exempel på olika arbetssätt där berättelser använts. Kapitlet inleds med samtal med tre arkitekter som arbetat eller arbetar med berättelser. I redovisningen av dessa intervjuer har jag sammanställt samtalen och kompletterat med information från litteratur. Efter dessa tre samtal presenteras några kortare exempel på platser och arbetsmetoder som grundar sig i litteraturstudier och/eller samtal. Efter varje exempel sammanfattas arbetssättet kort. Jag reflekterade kring och kopplade arbetssätten och platserna till den teori som presenteras i detta kapitelns inledande avsnitt.

Samtal med Carola Wingren

Carola Wingren är landskapsarkitekt, arbetar på ett konsultföretag och är professor i landskapsarkitekturens formlära vid Sveriges lantbruksuniversitet i Alnarp. Jag träffade och samtalade med henne om hennes arbete med en vattenpark i Malmö (Wingren, pers. medd., 2010). Hon har under sina 20 yrkesverksamma år arbetat med bland annat vägprojekt och stadsrum. Under 2000-talet har hon också skrivit och lagt fram sin avhandling, *En landskapsarkitekts konstnärliga praktik* (Wingren, 2009a). Hon började under 2007 arbeta med ett parallellt skissuppdrag för en vattenpark i Hyllie i Malmö. Wingren fick arbeta vidare med ett program för parken och det är i detta sammanhang som jag intresserar mig för Wingrens arbete. Idag efter upphandling av projekteringen arbetar hennes kontor med bygghandlingen till en del av parken. Vattenparken ska bli en stadsdelspark i en av de delar av Malmö som just nu utvecklas och byggs. Parken ska ta hand om dagvatten och samtidigt ha en vattenpedagogisk inriktning (Wingren, 2009b). I vattenparkens programförslag har hon arbetat med vad hon kallar *Narrativ design*. Hon har i ett parkprojekt använt sig av en novell och en fiktiv person för att tydligare kommunicera och ge en helhetsupplevelse av parken. Miriam, som flickan i novellen heter, blir ett komplement till det övriga traditionella presentationsmaterialet (Wingren, 2009a). Jag har med hjälp av Wingrens avhandling, som bland annat behandlar arbetet med vattenparken, och i samtal skapat mig en bild av Wingrens arbetsmetoden med berättelsen.

Berättelsens innehåll

Wingrens berättelse handlar om Miriam som kommer till den färdiga vattenparken en solig septemberdag (Wingren, 2009b). Miriam vandrar runt och upplever de olika delarna tillsammans med några kompisar. Senare på eftermiddagen kommer också hennes pojkvän Tim till parken. Miriam väljer mellan att ta en sväng i parken eller ta en shoppingtur innan hon möter Tim. Eftersom solen lyser väljer hon parken. Dessutom ska det vara modevisning i parken idag. Nedan finns ett utdrag ur novellen som beskriver Miriams känslor och intryck när hon besöker en del av parken:

”Så plötsligt känner hon en svag kyla i nacken och vänder sig om. Den mystiska träddungen mellan muren och Vattenhuset har börjat pysa och ånga. Ljuset lyser genom ångan och ger den ett mystiskt sken. Älvorna dansar, tänkte Miriam. Ånga pumpar ut mellan stammarna och man kan inte helt ana vad som finns där inne. Låt oss gå in säger tjejen som är med henne och heter Amina. Marken är svagt rosa och gnistrande. Kanske är det ljuset som gör det. Är det björkstammar eller något annat exotiskt träslag? Ångan kommer från munstycket i uppförstorade blommor. Det är fint. Miriam dröjer sig kvar en stund, men de andra ropar.”

(Wingren, 2009b, sid.46)

Novellen som är en del av programförslaget beskriver vad Miriam ser men förmedlar också hennes känslor, vilken stämning platsen ger och vilka associationer hon får. Samtidigt som vi lär känna Miriam lär vi också känna parken. Arbetet med novellen har gett fysiska uttryck i den skrivna texten om Miriam som finns i programmet och i bilder och collage i programmet. Wingren har även i bild för sig själv och för sina medarbetare försökt förklara vem Miriam är.

Arbetsättet och dess syfte

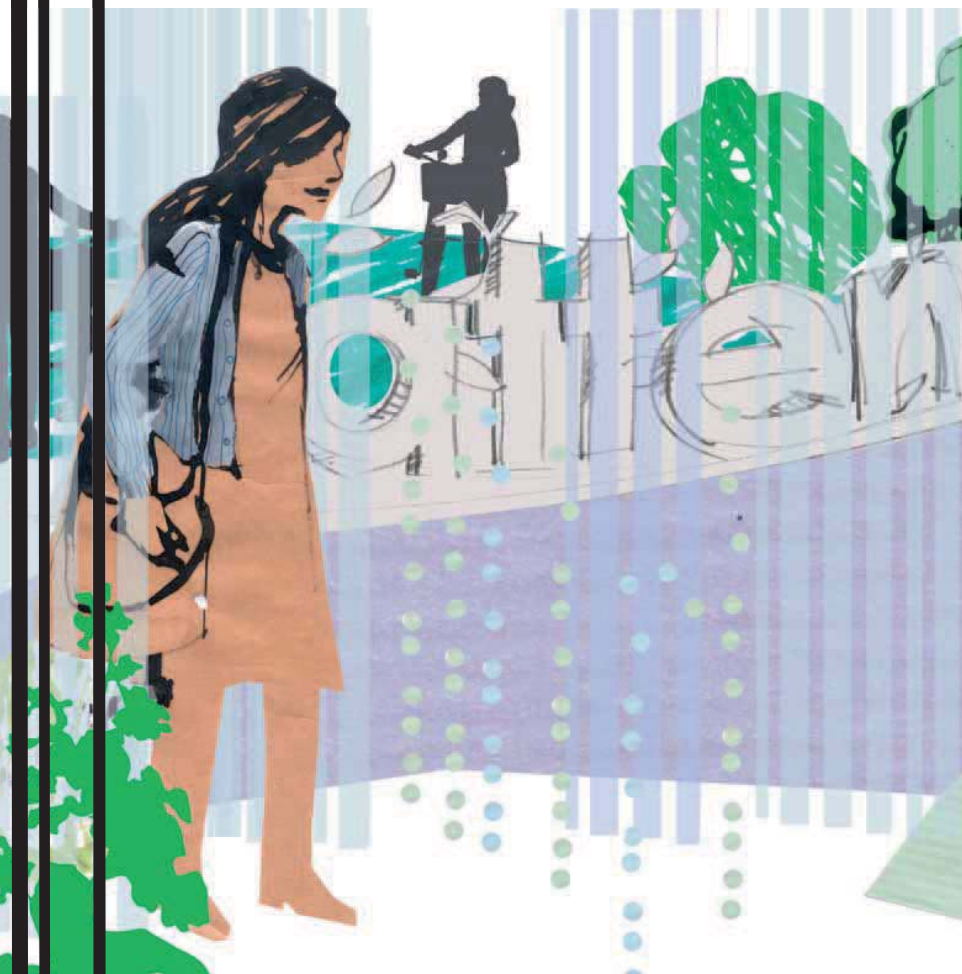
Wingren har skapat novellen om Miriam för att förklara, ge en tydligare, flerdimensionell bild av projektet till beställaren (Wingren, 2009a). Berättelsen fungerade också som ”generator” i arbetet. Det viktiga var att skapa ett hållbart idékoncept och en följd av detta var en underlättad kommunikation.

Exakt när arbetet med Miriam startade kan inte Wingren minnas. Men det var tidigt under skissandet i det parallella uppdraget. Platsen för vattenparken var som Wingren beskriver en byggarbetsplats. Här fanns stenålderlämningar men platsen saknade en nära historia att ta tag i och bygga vidare på. Wingren kände ett behov av att förmänskliga platsen. Parken skulle också fungera som en pedagogisk vattenpark och i arbetat med en sådan är det en fördel om det finns människor att arbeta mot och diskutera med. Här fanns ännu inte dessa brukare och Miriam fick därför bli en fiktiv samtalspartner. En annan anledning till att Wingren valde att arbeta med berättelsen var att hon ville prova en ny teknik. Hon anade att detta skulle kunna vara en vinnande kommunikationsväg och ville fånga en publik. I sin avhandling beskriver Wingren (2009a) också att novellen om Miriam fungerade som ett sätt att skissa i en mindre skala. Hon fick möjlighet att prova andra material än programförslaget tillät. Arbetet med Miriam blev ett verktyg för idéskapande, skissande och kommunikation.

Wingren har tidigare i utställningsprojekt arbetat med en berättande form. Exempelvis hade hon på en utställning på Arkitekturmuseet två parallella textpresentationer. En var mer teknisk och en mer människonära. I vattenparken har hon fyra parallella beskrivningar, novellen, den mer tekniska beskrivningen i matrisen, bilderna och planerna.

För Wingren har arbetet med Miriam som tidigare nämnts, fungerat som en generator för arkitekten och som jag uppfattade att har det gett ett fylligt och tydligt program. Wingren beskriver också att berättelsen varit med under mötena med beställarna och som hon uttrycker det; ”genererat en annan diskussion”, det vill säga bidragit till en diskussion som är inriktad på något mer än bara funktion. Wingren tycker att berättelsen mottogs på ett bra sätt hos kommunen. Och hon tror att hon med berättelsen skapat

Figur 3. Illustration av Miriam från programförslaget för vattenparken.



tydliga minnesbilder som kan underlätta kommunikationen också mellan tjänstemännen. Efter programskedet arbetade Wingrens kontor vidare med förslaget och i projekteringsskedet som nu pågår har Miriam lämnat arbetet. Men Wingren tror att novellen ger en större garanti för att arbetet i detta skede blir som hon tänkte sig i programskedet.

Inspiration till arbetssättet

Wingren talar om en samtidighet, när många människor börjar fundera på ungefär samma sätt. Hon har svårt att tydligt beskriva varifrån hennes idé kring berättelsen kom. En anledning kan vara att hon under denna period arbetade med sin avhandling i en forskningsgrupp med filosofer och arkitekter. Hon var nyfiken och trodde att detta arbetssätt skulle ge henne något, samtidigt som den skulle kunna kommunicera förslaget. Andra projekt som hon inspirerats av är möjligtvis Malmö stads mötesplatsprojekt där man diskuterar stadens mötesplatser (Malmö stadsbyggnadskontor, 2007).

Tankar kring berättelsen och dess funktion

Frågan om hur man väljer berättelser är svår men Wingren menar att man måste tydligt berätta och motivera sina val av berättelser. Hon menar att man inte måste välja allas berättelser och en strategi kan vara att ta hänsyn till de personer vars behov är störst och berätta deras berättelser. Grunden är dock att arkitekten för fram sina argument och ger den som betraktar möjlighet att ta ställning. Wingren menar att arbetet måste ske transparent och reflekterande som i vetenskapen. Miriam är en ung tjej från Malmö, kanske har hon en bakgrund i ett annat land. Hon representerar en av de många unga invånare i Malmö och där 40 % har en bakgrund i andra länder. Wingren valde medvetet att berätta om Miriam eftersom hon ville fokusera på unga kvinnor. Hon tycker att Malmö stad arbetar på ett bra sätt för ungdomar men att de fokuserar mycket på unga killar och hon ger exemplet med Skateboardparken i Västra hamnen.

Wingren tror att formen med berättelser passar för de flesta typer av projekt. Arkitekten måste dock tänka på att komprimera och vara tydlig i sin berättelse. Hon menar att berättelser för det mesta finns med i gestaltningen men att den oftast inte presenteras i text. Traditionellt sett har det inte sett ut så och hon menar att branschen är konservativ. I presentationer, med

färger och symboler berättas ändå berättelserna. I Vattenparken har Wingren exempelvis valt ett ”gulligare” formspråk och mycket rosa för att förmedla berättelsen om Miriam.

Wingren har svårt att se några specifika problem med att använda sig av berättelser. Det är snarare något hon skulle vilja arbeta mer med och utveckla. Kanske kommer hon om tio år tycka att arbetet var banalt men samtidigt är det enkelheten som hon tror gör att parken kommer att fungera. Wingren reflekterar över om detta grepp med berättelser skulle kunna ta för mycket tid, men tror inte det. Det har fungerat som en del av skissandet. Att använda sig av begrepp som narrativ design och storytelling ger ett lustfyllt anslag och skapar intresse, menar hon.

Sammanfattning och reflektioner kring Wingrens arbetssätt

- Förståelse för platsen och skissande.
- Skissande på eventuella brukare och på parken utifrån brukarna.
- Presentation av platsen genom den tänkta personens ögon.

Berättelsen om Miriam förstärker programförslaget. Den förmänskligar och befolkar förslaget. I bilderna och texten ser jag tydligt platsens användning och stämning. Berättelsen om Miriam syns inte på platsen. Men det är tanken och berättelsen om de framtida brukarna som delvis skapat och påverkat utformningen av parken. Berättelsen är därför ett exempel på kategorin *Berättelser som genererar form* och enligt Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) används berättelsen i denna kategori för att ge riktning och skapa bilder i designprocessen. En intressant kommentar är att Wingren (2009a) skriver att hon kunde prova olika material, skissa i en annan skala i novellen. Berättelsen var alltså inte bara en inspiration och utgångspunkt utan också ett konkret skissverktyg.

Syftet med att använda en berättelse är alltså att få stöd i gestaltningsskedet och senare också för att kommunicera förslaget. Det intressanta för designen och processen var inte berättelsen i novellen i sig utan mer möjligheten för arkitekten att måla upp en bild och skapa en idé kring vilka som kommer att röra sig i och bruka parken. I presentationen har berättelsen dock också en annan funktion. Här är den ett verktyg för att beskriva förslaget. I vissa

delar av novellen upplever jag att miljöbeskrivandet och funktionerna tar över i berättandet. Bilden av karaktären Miriam kommer tydligt fram men kanske hade novellen i sig vunnit på att ha en tydligare handling. Kanske kunde berättelsen här, för att fånga läsaren, tydligare fått berättelsens olika komponenter.

Valet av berättelse är medvetet och som jag ser det välmotiverat. Jag tycker resonemanget kring vems berättelse man bör välja att berätta är intressant. I Wingrens fall handlar det om att välja och ta ställning. I hennes arbetssätt och i arbetet med novellen om Miriam finns inga tecken på platsen där hon vill skapa mening eller betydelse. Möjligen skulle man kunna säga att programförslaget fick en mening med berättelsen. Betydelsen som jag upplever att författaren vill förmedla är idén om en park för de som lever i Malmö. Mer precist vill Wingren också skapa en plats för en grupp vars plats har låg prioritet i det offentliga rummet. Wingren har på flera olika sätt använt sig av berättelser i projektet och i programförslaget. I parken och förslaget finns en annan typ av berättandet och meningsskapande. Wingren har i förslaget ritat in berättarskärmar som i bild och text beskriver platsens historia (Wingren, 2009b). Detta är ett exempel på *Explicit storytelling* som skulle kunna falla under Potteiger och Purintons (1998, sid xx) kategori *Förklarande landskap*. I denna typ av landskap finns enligt författarna skrivna texter eller element som beskriver vad som händer eller har hänt på platsen.

Idén om den ”uppfunna brukaren” är ett arbetssätt på väg mot tanken kring *Urban storytelling* (Blundell-Jones, Petrescu & Till (red.), 2005, sid. 37-39) och brukarmedverkan. Intentionen hos arkitekten var kanske en annan men idén om att sätta brukaren i centrum finns tydligt i förslaget.

*Figur 4. Illustration av Acis och Gallatea.
I bakgrunden skymtar den elaka jätten.*



Samtal med Pär Gustafsson

Jag samtalade med Pär Gustafsson (pers. medd., 2010) som är landskapsarkitekt, professor och lärare på landskapsarkitektutbildningen i Alnarp. Han har erfarenheter från konsultarbete men har alltid parallellt arbetat med undervisning på SLU samt på andra universitet bland annat i England och Norge (SLU, 2010). Jag intresserade mig för Gustafssons inriktning i arbetet med de designprojektskurser som han startade i mitten av 2000-talet. Kurserna har förändrats under åren men utgångspunkten har varit att studenterna arbetat med inspiration och integrerat andra konstformer i sina projekt. Under det första året var uppgiften att rita en friluftsteater och i det arbetet var eleverna tvungna att sätta sig in i berättelserna, i aktörernas roll, scenteknik och musik. Arbetet har skett tillsammans med regissören Sara Erlingsdotter. I detta arbete skapades en förståelse för samspelet och relationen mellan teatern och landskapsrummet. Åren därpå följde ett ännu mer integrerat designarbete med teater och opera där studenterna gestaltade och iscensatte berättelser på platser. Det sista året Gustafsson arbetade med kursen utgick eleverna från sina egna berättelser. De var påhittade av dem själva i grupp eller bestod av myter och berättelser som redan existerade. För Gustafsson är metoden ett pedagogiskt grepp som kan utveckla studenterna personligen och i sina roller som arkitekter. Han framhåller dock att även i andra sammanhang kan berättelsen i olika former, vara viktig för arbetet inom landskapsarkitekturen.

Berättelsens innehåll

Gustafsson berättar att studenterna under kursen arbetade med en opera om Acis och Gallatea. Operan grundar sig på den grekiska myten om hur Acis förälskar sig i Gallatea men där kärleken ej är besvarad. Berättelsen är en mycket dramatisk historia om kärlek. Studenterna använde sig av olika miljöer kring universitetet för att gestalta olika scener. Det finns flera anledningar till att Gustafsson valt att arbeta med den grekiska myten. I myterna finns ofta en tydlig landskaps- och naturanknytning men det är också ofta starka känslor och dramatik. Framförallt finns ett tydligt budskap som är förståeligt och som kan appliceras på vårt liv idag. Under 2008 arbetade man på ett annat sätt, man utgick ifrån berättelser som studenterna själva skrev eller kände till. Arbetet gick ut på att studenterna gestaltade dessa utifrån sekvenser eller händelser ur berättelserna.

Arbetsättet och dess syfte

Innan studenterna började med huvuduppgiften bekantade de sig med andra grekiska myter och gestaltade dem i mindre projekt. I arbetet med Acis och Gallatea tog studenterna del av myten och musiken i operan, besökte ”magiska” platser och tittade band annat på mytmålningar på konstmuseum i Köpenhamn. Uppgiften var därefter för landskapsarkitektstudenterna att söka efter platser i landskapet kring universitetet där berättelsen kunde passa in. Miljön som valdes motsvarade då studentens *egen* tolkning av miljöerna som motsvarade de karaktärer och stämningar som fanns i operan. I andra fall modifierade studenterna en befintlig miljö så att den skulle passa deras tolkning. Oftast handlade arbetet om ett mellanting mellan att helt passa in eller skapa nytt, menar Gustafsson. Olika personer tolkar berättelser på olika sätt beroende på individuella egenskaper erfarenhet och kultur. På kurserna har det deltagit många utbytesstudenter och tolkningarna har därför blivit varierade.

Delar av operan ”iscensattes” i landskapet och idéerna kring detta presenterades i modeller och planer men redovisades också ute i landskapet. Landskapsarkitektstudenterna letade efter flera platser, en rörelse genom landskapet och försökte skapa en helhetsupplevelse för betraktaren. Ibland ramar landskapet in och ibland är det en mer aktiv del i berättelsen. Musiken i operan var en viktig del och alltid med i platsskapandet. Musiken blev då en del av platsen men också ett sätt att förklara berättelsen.

Under 2008 skrev eleverna själva berättelser. De arbetade därefter i grupp med att gestalta och presentera idéer utifrån berättelserna i plan och modell. Gruppen valde ut berättelser som de arbetade vidare med och gestaltade fysiskt ute i landskapslaboratoriet på SLU, Alnarp. Också under detta år var musiken viktig och en del i platsskapandet. Studenterna valde här själva musik som kunde förstärka eller förtydliga intrycket av platsen.

Pedagogiken bygger enligt Gustafsson mycket på elevens egna initiativ, idéer och beskrivningen av uppgiften är lös. Resultatet kan se mycket olika ut. Meningen är att studenterna ska våga experimentera och tro på sig själva. Förhoppningsvis har som Gustafsson uttrycker det, studenterna en trygghetsram där de vågar arbeta fritt med inspiration och idéer från berättelserna. Meningen är att studenterna under arbetets gång ska släppa

sina hämningar och kunna vara kreativa. Gustafssons erfarenhet av kursen är mycket positiv. Han hans bild av arbetet är att han och deltagarna har samlat många värdefulla erfarenheter. Han beskriver att arbetet är otraditionellt och utmanade för studenterna. Kursdeltagarnas varierande bakgrund hade också positiv inverkan då detta avspeglade sig i projekten.

Inspiration till arbetsättet

Gustafsson var trött på det fokus i undervisningen som fanns på konstruktion och funktion och menar att ofta handlar arbetet som landskapsarkitekt om mer ogripbara kvaliteter som är svåra att definiera. Sökandet efter ett sätt att fånga detta och integrera andra konstformer i gestaltningen ledde fram till arbetet med kurserna. Mötet med Sara Erlingsdotter, regissör, och hennes idéer kring en friluftsteater i Kivik inspirerade och tillsammans utvecklade de konceptet för kurserna.

Tankar kring berättelsen och dess funktion

Enlig Gustafsson är arbetet med att försöka förstå och identifiera sig med en berättelse ett sätt att träna på att sätta sig in i en beställares önskemål. Det som är viktigt, menar Gustafsson är att man identifierar sig med historien och människorna i historien. Han säger att det i professionen krävs att vi kan förstå vad kunden vill ha, inte bara vilka funktioner som krävs utan också vilka karaktärer och stämningar som behövs för att skapa platsen som efterfrågas. Det handlar om att tolka ett budskap och samtidigt gestalta eller presentera historier som människor kan förstå och associera till.

Gustafsson menar att med denna typ av arbete, där man jobbar med ganska fria idéer kring innehållet och resultatet av kursen, kräver mycket av kursledningen. Arbetet utgår från den individuella utvecklingen hos deltagarna och gör att kursen kan utvecklas i en helt annan riktning än tänkt. Han menar att det är svårt att lämna projektet och kursen och att det kräver mycket av honom som person eftersom han aldrig riktigt vet var han kommer befinna sig när kursen är slut.

Ur arbetet med kurserna har också ett samarbete mellan olika högskolor och yrkesgrupper formats. SLU, Alnarp har här samarbetat med Dramatiska Institutet i Stockholm och Lunds universitets Musik högskola

i Malmö. Samarbete kring kursen med landskapsarkitektutbildningen i Köpenhamn utvecklades också under åren.

Sammanfattning och reflektioner kring Gustavssons arbetssätt

- Inläsning av berättelsen.
- Sökande efter en plats där berättelsen passar in.
- Modifiering av miljön så berättelsen återges på och eller genom platsen.

Fokus i arbetet ligger i att förstå förutsättningarna. Precis som i Wingrens arbete handlar det om att sätta sig in i någon annans situation och försöka gestalta utifrån det. I den bemärkelsen skulle Gustafssons metod precis som Wingrens falla under Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) kategori *Berättelser som genererar form*. I detta fall är berättelsen och *genren* den redan existerade myten. Med Gustafssons arbetssätt är berättelsen också synlig och metoden kan klassificeras under Potteiger och Purintons *Explicit storytelling* (1998, sid 11-15). Exemplet är också en typ av *Storytelling landscapes* där berättelsens olika komponenter finns med och gestaltas i landskapet. I Potteiger och Purintons *Storytelling landscapes* är platserna speciellt designade för att berätta en historia. I Gustafssons metod har utgångspunkten inte varit att från grunden skapa platser vars enda syftet varit att berätta historier och utgångspunkten har varit att passa in berättelserna i den befintliga miljön.

Exakt hur berättelsen gav sig uttryck i landskapet har varierat från grupp till grupp men ett roligt exempel är ett kärnkraftverket i horisonten som får karaktären ”den elaka jätten” i myten. Utifrån Potteiger och Purintons (1998, sid. 35-38) terminologi skulle detta både kunna vara en *metafor*. Exemplet skulle också kunna vara *ironi* där kärnkraften på ett humoristiskt men kritiskt sätt ifrågasätts. I vissa fall har landskapet också fungerat som scen där deltagarna i kursen själva spelat upp episoder ur operan. I dessa fall skulle man kunna klassificera arbetet under Potteiger och Purintons kategori *Sceneri och bakgrund* där landskapet inte på samma tydliga sätt som i de övriga kategorierna är en aktör i berättandet. Berättelserna har med denna metod både varit en del av berättandet i landskapet men landskapet har också en plats för berättandet.

Valet att arbeta med grekiska myter kan kännas långsökt. Varför valde de just dessa myter? I detta fall kom inspirationen till valet från en annan aktör men enligt Gustafsson så fungerar myterna bra. Myterna innehåller många landskapliga referenser vilket gjorde att de passade bra och kunde anpassas till det befintliga landskapet. Kanske är de också intressanta att använda eftersom de flesta studenter idag inte har någon förutfattad mening om vad dessa berättelser handlar om och därför inte heller om hur de kan gestaltas. De flesta som gått kurserna hade nog troligtvis inte sett operan innan de började projektet. Arbetet kan då eventuellt ske friare än om man valt en mer välkänd berättelse. Att gestalta platser utifrån berättelsen och få betraktaren att i detta fall läsa referenserna ”rätt” kan dock vara svårt. De *interpretive communities*, det vill säga de grupper som i detta fall kan läsa referenserna i landskapet till grekiska myter, är idag kanske inte så stor. På platserna fanns dock alltid musiken som förtydligade och hjälpte till att berätta.

Samtal med Angeliqa Jansson Hejdenberg

Jag samtalade på telefon med Angeliqa Jansson Hejdenberg (pers., med, 2010) som är inredningsarkitekt. Jansson Hejdenberg har tidigare arbetat som scenograf. Hon har gjort ett examensarbete där hon med Stylt Trampoli ABs metod gestaltat en restaurang i Arvika. I arbetet beskriver hon dels sitt tillvägagångssätt i projektet och den produkt som skapades. Hon gör också en undersökning om skillnaden mellan arkitekters och lekmäns inställning till hur en restaurang bör vara inredd. Jansson Hejdenberg arbetar nu på Stylt och det är som representant för deras generella arbetsmetod som jag valde att prata med henne men också eftersom hon tydligt redovisat sitt arbetssätt i sitt examensarbete. Hejdenberg Janssons projekt är en restauranginredning vid hamnen i Arvika. Restaurangen, "Olssons brygga", brann ner och byggnaden skall återuppföras efter en arkitekttävling. Restaurangen ska fungera för relativt vitt skilda målgrupper under hela året (Jansson Hejdenberg, 2009). Stylt fick inredningsuppdraget och Jansson Hejdenberg blev tilldelad uppdraget under sin praktiktid på Stylt. För att få en inblick i Stylt Trampolis arbetsmetod har jag som komplement till intervjun läst boken *Storytelling - marknadsföring i upplevelseindustrin* (Mossberg & Nissen Johansen, 2006) och artikeln *Kontoret som saknar stil* (Näslund, 2009). I boken *Storytelling - marknadsföring i upplevelseindustrin* medverkar en av grundarna till Stylt.

Berättelsens innehåll

Berättelsen som presenterades för kunden vid det första mötet handlar om Arvika som en stad (Jansson Hejdenberg, 2009). Staden uppkom enligt berättelsen för att göra det lättare för gränshandeln och för att undvika tullregler. Här försörjer sig vissa på otillåten gränshandel och smuggling. Stadens hamn blir viktig och beskrivs som en plats där Arvika har kontakt med resten av världen. Det berättas om borgmästaren som begav sig med båt från Arvika till Chicago, blev utkastad men myntade begreppet vänort då han stannade till i Skagen på vägen hem. Berättelsen, eller texten, sammanfattas i en mening: *"En officiell lönnkrog för smugglarkungar och vanligt folk."* (Jansson Hejdenberg, 2000 bil. 4, sid. 4) Nedan finns ett utdrag ur novellen. Textdelen är avslutningen på novellen och den del av texten som har en nutidsanknytning;

"Faktum är att det var en framsynt borgmästare i Arvika som redan på 1870-talet myntade ordet vänort när han satsade stadens halva årsbudget på en sjöresa – från hamnen i Arvika till Chicago (USAs innersta hamn). Väl där sägs han ha blivit utkastad från, den något större stadens, borgmästare som var rent ohövlig. För att inte resan skulle vara fullkomlig vid hemkomsten lyckades han dock vid ett strandhugg under hemresan skriva ett "letter of intent" om ett vänortsutbyte med hamnkaptenen i Skagen. Även om borgmästaren senare fick emigrera till Kil, där han på gamla dagar öppnade ett litet gästgiveri, så var det ändå han som satte Arvika på kartan. Smugglartakterna lever kvar med norrmän på "fläsketur" och som en spinn-off på Gam-Pers farkostkonstruktioner har man alltid trimmat sina fordon och tränat förmågan att köra på fort på skogsvägarna över gränsen. Man blev med tiden så duktiga att det utvecklades till en alldeles egen sport..."

(Jansson Hejdenberg, 2009, bil. 4, sid. 4)

Texten är sammansatt av den information som arbetsgruppen samlat och därefter författad av en copywriter på företaget. Berättelsen har också varit en del i sammanställandet av research och inspiration och då fungerat också som en grund i utvecklandet av en sammanhållen gestaltning i restaurangen för arkitekterna.

Arbetssättet och dess syfte

Jansson Hejdenberg (2009) delar in sitt arbete med projektet i olika faser. Arbetet inleddes med möte med kunden. Därefter skedde informations- och inspirationsinsamling och Stylt genomförde en marknadsundersökning. När arbetsgruppen skapat sig en bild av hur de upplever att platsen bör utvecklas sammanställer de en beskrivning om hur företaget tolkar uppdraget. I detta finns en rekommendation på inriktning för restaurangen och en "story". I detta inledande arbete tas också en värdebas fram som beskriver vad man vill uppnå och förmedla i projektet. I examensarbetet presenterar Jansson Hejdenberg orden som utgör värdebasen, exempelvis

välkommande, mångfacetterat, lokalpatriotiskt och humoristiskt. Därefter arbetar Jansson Hejdenberg (2009) vidare med berättelsen i bakhuvudet för att hitta bilder som beskriver atmosfären i hamnen och för Olssons brygga. I nästa fas karaktäriseras de olika miljöerna i och kring restaurangbyggnaden. Restaurangen får här arbetsnamnet ”mässen”. Atmosfären beskrivs i bilder som i nästa steg omsätts i ett inspirationskollage med mer konkreta material och detaljer. Hon beskriver också avslutningsvis att hon studerar riktningar och rörelser i rummet och skissar i plan och sektion.

Berättelsens roll i den slutgiltiga designen och designarbetet var i fallet med Olssons brygga viktig. Samtidigt säger Jansson Hejdenberg i samtalet att texten, i sig som den ser ut i presentationen för kunden, inte hade någon speciell betydelse. När storyn var skriven hade bilden och den stämning som den förmedlar redan framkommit och blivit tydlig för Jansson Hejdenberg i researcharbetet. I det inledande skedet, i arbetet med rekommendationen och marknadsundersökningen hade man arbetat fram den information man var intresserad av. Rekommendationen var att lyfta fram berättelsen om staden Arvika idag, dess uppkomst och historia. Berättelsen blir ”buljongen”, det som gör designen förstålig och ett sätt att kommunicera idén. Olika personer har olika lätt att föreställa sig saker och detta är ett sätt att göra denna kommunikation enklare. Berättelsen förmedlar på ett tydligt sätt stämningar och ger en känsla i magen, säger hon.

Syftet med att arbeta med storytelling är alltså tvådelat, dels underlättar den kommunikationen mellan kunden och designen, dels ger den en helhet och ett sammanhållet designprojekt. På ”Olssons brygga” syns berättelsen i exempelvis skåp som designats med inspiration av fraktlådor, lönnskåp, koffertthandtag på borden och i hamnens proportioner representerade i restaurangen (Jansson Hejdenberg, 2009). Berättelsen syns i inredningselementen som signalerar hamn och båt men någon speciell person eller handling presenteras inte i miljön. Storytelling (enligt Stylt definition) som metod beskrivs i Jansson Hejdenbergs (2009) uppsats som ett verktyg som ger möjligheten att skapa ett koncept, ett varumärke som i sig skapar tydliga upplevelser. I rekommendationen som Stylt tar fram finns berättelsen som en gestaltad form av atmosfärsbeskrivande lägesrapport. Jansson Hejdenberg skriver också att berättelsen kan vara sann eller fiktiv och kan användas som ett internt arbetsverktyg som i fallet Olssons brygga

eller i andra fall också kommuniceras ut till kunden. Jansson Hejdenberg menar att arbetssättet gör att formvalen blir annorlunda och friare och att det höjer kreativiteten hos henne. Utan berättelserna hade hon inte gjort de formval hon gör. Storyn ger också i jämförelse med ett traditionellt koncept fler infallsvinklar och nyanser.

Inspiration till arbetssättet

Idén kring arbetssättet beskrivs i en artikel om Stylt i Arkitekten (Näslund, 2009). Grundarna av företaget arbetade med ett restaurangprojekt i Göteborg under slutet av 1980-talet. Budgeten var liten men arbetet tog fart när de fann en gammal bild som inspirerade. Berättelsen kring bilden växte och inspirerade och de upptäckte att det kreativa arbetet underlättades om de hade en berättelse i grunden. Inspirationen till berättelsen i det specifika fallet med Olssons brygga fick arbetsgruppen i researcharbetet.

Tankar kring berättelsen och dess funktion

I Stylt's arbete menar Jansson Hejdenberg att det är viktigt att det finns en direkthet och igenkänning. De arbetar medvetet med klichéer både i berättelserna och i inredningen. Man är inte heller rädd för att vara folklig och berättelserna innehåller ofta humor. Jansson Hejdenberg (2009) skriver också i sin uppsats att efter de intervjuer hon gjort har hon kommit fram till att målgruppen ”vanligt folk”, känner sig trygga om inredningen har ett tydligt koncept.

I boken *Storytelling - marknadsföring i Upplevelseindustrin* (Mossberg & Nissen Johansen, 2006) beskriver Holmsgård sin syn på hur man bör bygga upp en story. Holmsgård är en av grundarna till företaget Stylt. Han menar att berättelsen måste innehålla en konflikt exempelvis kampen mellan det onda och goda. Han menar också precis som Jansson-Hejdenberg beskriver att man inte ska vara rädd för att använda klichéer. Berättelser om hjältar och prinsessor i nya eller gamla tappningar är det vi känner igen och arketyperna bygger enligt Holmsgård en effektiv historia. Ett tredje tips till att skriva en bra berättelse är att låta mottagaren fylla i och känna att de har kunskap. Allt ska alltså inte vara uttalat och serverat utan mottagaren måste också själv få möjlighet att räkna ut saker menar Holmsgård.

Jansson Hejdenberg säger också att det är lättare att få ett unikt och väl kundanpassat designprojekt med Stylts arbetssätt. Det blir också lättare att få en sammanhållen och trovärdig design när man arbetar med storytelling menar hon. Arbetssättet ger också en mindre trendkänslig produkt som håller längre. Utan idén med storytelling skulle företaget också ha svårt att ta betalt för inspirationsfasen i projektet. Med den här typen av arbetssätt blir denna fas synlig, tydlig och möjlig att debitera. Jansson Hejdenberg ser inget problem med att man ibland förenklar och arbetar med pastischer, det är en del av arbetssättet och det fungerar. En nackdel med arbetet ser Jansson Hejdenberg är att platserna som företaget skapar kräver ett underhåll och ett bevarande av miljöerna. I vissa fall kan kunden efter några år, exempelvis av ekonomiska skäl, frångå vissa detaljer i inredningen som då splittras konceptet och sammanhanget.

Sammanfattning och reflektioner kring Jansson Hejdenbergs arbetssätt

- Research och sökande efter atmosfär.
- Sammanställning av detta i en berättelse. Sammanfattande mening och värdebas tas fram.
- Ur berättelsen och researcharbetet tas inspirationskollage fram som beskriver atmosfär.
- Skissande i plan utifrån collage och berättelse.

Berättelsen är en text sammansatt av olika anekdoter framförallt kring Arvikas historia. Här figurerar flera olika karaktärer och berättelsen har flera olika "händelsespår" men ingen riktigt genomgående handling eller konflikt. Berättelsen syns inte i gestaltningen och jag är tveksam om jag skulle kunna klassificera produkten Olssons brygga under kategorin *Storytelling landscape* enligt Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) terminologi. Restaurangmiljön berättar inte någon berättelse med synlig konflikt eller rollfördelning. Budskapet är, som jag tolkar det, att förmedla Arvika som den lite vilda och galna staden vid vattnet, på gränsen till världen.

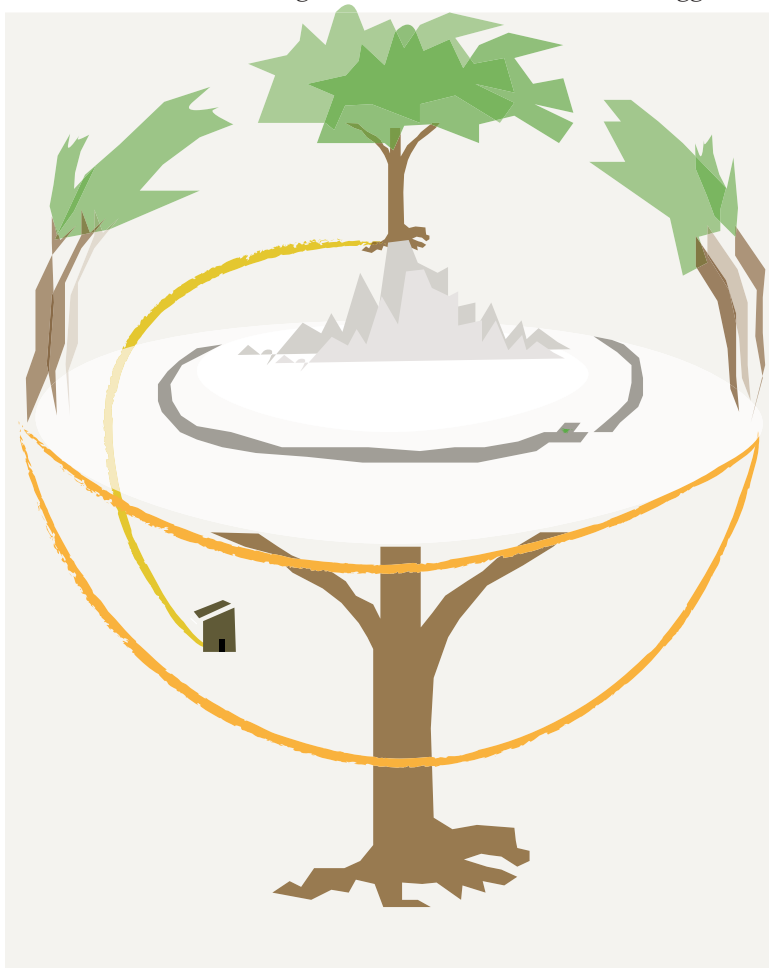
Arbetet med berättelser ger i Jansson Hejdenbergs fall ett koncept. När berättelsen omsätts till den sammanfattande meningen, till "mässen" och kompletteras med en värdebas upplevde jag att berättelsen förvandlas till ett koncept eller tema. I fallet Olssons brygga är metoden enligt Potteiger och Purintons (1998, sid.11) terminologi en typ av *Berättelser som genererar form*. Berättelsen i sig genererar inte formen men den genererar idéer till koncept och påverkar i den meningen formen. Berättelsen och konceptet hjälper till att hålla ihop platsen. Jansson Hejdenberg (pers., med, 2010) beskriver det också som att berättelser tillåter arkitekterna att göra andra och ovanliga formval, något som skiljer dem från andra kontor. I och med denna lite lekfulla touch vågar medarbetarna mera. Men det måste vara en svår balans. Hur får man berättelserna och platserna att inte bli naiva eller pretentiösa? En del tror jag ligger i att berättelserna ofta är humoristiska.

I vissa exempel från inredningen i restaurangen använder sig Jansson Hejdenberg av Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) begrepp *association och referens*. Hon använder exempelvis handtag till borden som ska påminna om koffertar och på väggen finns brädor som placerats i mönster som ska föra tankarna till lastlådor och hamnmiljö.

I exemplet med "Olssons brygga" är detta speciellt tydligt att Jansson Hejdenberg jobbar med Potteiger och Purintons (1998, sid. 11-18) begrepp *Berättelser som genererar form*. I andra exempel från Stylt är berättelserna mer synliga till exempel med karaktärer som introduceras i gestaltningen. Stylts arbetssätt kan tolkas på olika sätt och ge sig uttryck i olika typer av berättande former. I detta fall blir "Olssons brygga" *Tematisering* på temat hamnmiljö. Eftersom temat så starkt bygger på miljön och Potteiger och Purintons (1998, sid. 42) begrepp *inramningen* som restaurangen finns i, har jag inga problem att förstå eller acceptera kopplingen till temat.

Berättelsen har på liknande sätt som i Wingrens förslag också funktionen att tydligt kommunicera och sälja in projektet hos kunden. Berättelsen blir något som alla inblandade i projektet kan förstå och ett väldigt konkret program för det fortsatta arbetet. Kontoret arbetar på ett strukturerat sätt och det verkar finnas en tydlig vägledning till hur arbetet ska ske. Detta kan säkert vara ett stöd men kan ibland också kännas begränsande.

Figur 5. Illustration av världsträdet Yggdrasil.



Per Strömberg (2007, sid. 4) har skrivit en doktorsavhandling i konstvetenskap och diskuterar där bland annat kring begreppet storytelling. Han presenterar i avhandlingen två aspekter av begreppet. Först det fiktiva miljöskapandet, det vill säga att skapa en miljö utifrån ett koncept som knyter till föreställningar, skrönor eller berättelser. Den andra delen är enligt Strömberg den som fokuserar på försäljning och marknadsföring och där berättelsen finns med. I denna definition av storytelling passar Stylts arbete väl in. Strömberg diskuterar kritiskt några av Stylts olika projekt under 1990-talet (här finns inte Olssons brygga med) och menar att de använder klichéerna på ett sätt som kan vara problematiskt. Stylts arbete bygger ofta på fördomar eller föreställningar för att underlätta förståelsen av temat eller konceptet (Strömberg, 2007, sid. 92). Platsen för uttrycket av dessa fördomar eller föreställningar sker på en tydligt avgränsad plats och blir som Strömberg skriver ”narrativiserade frizoner” (Strömberg, 2007, sid. 131). I dessa miljöer förväntas kunden eller besökaren förstå den ironi eller distans som finns till klichéerna. Det hela är på lek och de fördomar som förmedlas finns i ett sammanhang där de legitimeras på grund av den ironiska eller som jag uppfattade det, de humoristiska inslagen. Resonemanget kopplar jag till Potteiger och Purintons (1997, sid. 17) tankar kring vems berättelser som berättas och hur tydlig inramning berättelserna har. Jag funderade på var det är lämpligt att berätta denna typ av berättelse och om arkitekten kan förvänta sig att brukaren har distans eller förståelse för denna ironi. Jag tror att på platser som hotel, restauranger eller nöjesparker kan denna typ av berättande fungera. Här finns en möjlighet att välja bort dessa miljöer om man vill. I vardagsmiljöerna där jag är tvungen att röra mig finns inte det valet och där kan dessa berättelser i så fall bli besvärande.

Den berättande platsen, Kaja-Stina Åkesson

Kaja-Stina Åkesson gjorde sitt examensarbete 1996 och gestaltade då ett torg med hjälp av den mytologiska berättelsen om världsträdet Yggdrasil (Åkesson, pers. medd., 2010). Hon var intresserad av att arbeta med platser i förändring och den narrativa formen passade därför bra. Berättelsens olika skeenden iscensattes kronologiskt under ett år. Vissa delar i berättelsen var permanenta gestaltungs-element medan andra delar förändrades under året i form av skulpturer och ljusinstallationer. Berättelsen och platsen hade ingen naturlig koppling till varandra utan Åkesson valde platsen eftersom det var ett lagom stort rum. Hon förberedde sig genom att läsa berättelsen och eftersom hon var intresserad av att arbeta med ljussättning och scenografi intervjuade hon personer med sådan kunskap. Projektet riktade sig främst till dem som bodde i närheten av torget och som rörde sig där dagligen men kunde också vara till glädje för personer som besökte platsen enstaka gånger. En skylt på platsen skulle beskriva idén och vad som visades just då. Åkesson upplever att det var lättare att få idéer till gestaltningen när hon använde sig av berättelsen och hon tyckte att arbetet var roligt. Hon har i ett annat projekt under studietiden arbetat på ett liknande sätt men i övrigt har hon inte använt sig av arbetssättet.

Sammanfattning och egna reflektioner kring Åkessons arbetssätt

- Studie av en befintlig historia.
- Val av viktiga partier ur berättelsen som Åkesson ville gestalta.
- Skissande på de olika scenerna.

Åkesson väljer precis som Gustafsson att utgå från en myt. Metoden skulle också enligt Potteiger och Purinton (1998, sid. 11) kunna klassificeras som ett *Storytelling landscape* där berättelsens olika komponenter finns med och är synliga i platsen. I myten finns de olika komponenterna i Mossbergs (Mossberg & Nissen Johansen, 2006, sid. 9-10) definition av berättelse. Här är berättelsen tydligt fysiskt gestaltad och Åkesson har ägnat sig åt Potteiger och Purintons kategori *Explicit storytelling*. För Åkesson har berättelsen också fungerat som en *Berättelse som genererar form*.

På samma sätt som Gustafssons grekiska myt kan det i vissa fall vara svårt att för alla förstå referenserna i denna miljö. För mig som inte är bekant med myten krävs det en beskrivning. Som jag förstår det skapas förståelsen och meningen med installationerna just med en sådan kompletterande text.

Platsen får då ett inslag av Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) kategori *Beskrivande landskap*.

Arbetssättet är annorlunda från de övriga eftersom berättelsen sträcker sig över en längre tid och innehåller tydligt gestaltade förändringar av platsen. Platsen för projektet är en scen för ett händelseförlopp. Potteiger och Purinton (1998, sid. 44) skiljer mellan berättandes tid och berättelsens tid. I detta fall är berättandets tid ovanligt långt.

I exemplet funderade jag också på hur Potteiger och Purintons (1998, sid. 42) begrepp *inramning* fungerar. Hur bjuds brukaren på ett tydligt sätt in i denna berättelse? Jag tänker mig att om man ska placera denna typ av berättelse på ett torg i en stad krävs en tydlig motivering, inramning och kanske också en förankring i platsen. En förklaring till varför denna berättelse ska berättas just här.

Lustgården på Linnés Råshult.

Lustgården på Linnés Råshult

På Linnés Råshult, Carl von Linnés föräldrahem i Småland, finns en liten lustgård i anslutning till boningshuset. Här har Lena och Michael Michaelsson skapat en lustgård med utgångspunkt i historiska dokument (L. Michaelsson, pers. medd., 2010). Carls pappa, Nils Linneaus hade en idé om en trädgård gestaltad som en middagsbjudning. Nils skapade denna plats som en gåva till sin fru Kristina. Hela Linnés Råshult är en berättande plats, ett kulturresevat där man försöker återskapa ett 1700-tals odlingslandskap. Här finns åkrar och ängar men också flera trädgårdar. I det mesta arbetet med dessa miljöer utgår medarbetarna från historiska dokument. I arbetet med den lilla lustgården fanns dock inte en exakt plan över platsen och till den information som fanns i form av växtlistor och ett brev har paret designat en trädgård, bjudit in personer till middagen och på så vis arbetat vidare på Nils idé.

I ett brev från 1705 finns den lilla lustgården beskriven. Här fanns ett runt bord och kring detta bord odlingsbäddar som symboliserade stolar. Bevarat finns en mycket lång växtlista med över 200 växter som berättar om hela Nils odlingar på Råshult. Ur denna växtlista har Michaelssons valt ut växter utifrån de personer som är representerade runt middagsbordet. Bordet är gestaltat med kryptimjan som bordsduk och rosmarin står som glas på bordet. Runt bordet sitter åtta personer och en av dem är Sven Tilliander som är präst i grannbyn och morbror till Nils. Sven har ett stort växtintresse och har en mycket speciell trädgård där han planterat växter från sina resor. På hans stol står det därför bland annat ett mandelträd som får symbolisera att han är berest. Vid bordet sitter också Nils själv. Han har ett paradisäpple på sin stol som symboliserar hans idé och tankar kring lustgården. På hans plats finns också prästkragar eftersom han var präst. På Kristinas stol finns kyrkobuketten med bland annat isop, lavendel och timjan som anknyter till att hon är prästdotter. Kristinas far är också med kring bordet. Om honom vet man inte så mycket så han har fått valda växter ur förteckningen, exempelvis luktpion och benved. Hans fru, Kristinas styvmor, får bland annat sparris som kan representera hennes hattflor.

Lustgården ramas in av en liten rotäktad pimpinellros. I dessa buskar finns aklejour planterade som är insamlade från gårdarna kring Råshult. L. Michaelsson beskriver arbetet med att välja personer och därefter växter,

som roligt. Arbetet var fritt men ändå utifrån ett tydligt ramverk. Berättelsen om Nils och hans lustgårdspresent till Kristina berättas av guiderna på vandringarna i kulturresevatet. L. Michaelsson menar att här finns många beröringspunkter till idag, vi kan känna igen strävan efter att göra det vackert runt oss.

Sammanfattning och reflektioner kring Michaelssons arbetssätt

- Historisk research.
- Skiss på persongalleri och dess karaktärer.
- Översättning av karaktärer till växtmaterial.

Lustgården i Råshult är den enda av de metoder och platser jag studerat som jag har besökt och eventuellt har det påverkat min bild av arbetssättet.

Lustgården är en plats där berättelsen är synlig om man känner till den. Platsen är annars så pass fritt gestaltad utifrån berättelsen att den också fungerar som en vacker trädgård i den större berättelsen om Linnes Råshult. Detta mellanting mellan Potteiger och Purintons (1998, sid. 15-19) begrepp *Explicit och Implicit storytelling* är intressant. Intentionen var att berätta en berättelse men fokus har samtidigt legat på att skapa en vacker plats. I detta fall har, som Gillette (2005) oroade sig över, berättandet och meningsskapandet inte överskuggat själva platsen. Berättelsen har precis som i de tidigare exemplen, enligt Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) kategori, fungerat som en *Berättelse som genererar form*. Middagsbjudningen fungerade som inspiration till Nils att skapa en vacker plats. Nu fungerar middagsbjudningen och den historiska berättelsen omkring denna som en inspiration till Michaelssons. De väver på så vis ihop flera lager av berättelser från olika tider och personer.

Berättelsen återges i platsen med Potteiger och Purintons (1998 sid. 11), begrepp *association och referens* och Mikaelssons har i förslaget arbetat med tydliga *tropor och metaforer* (Potteiger och Purinton, 1998 sid. 34-38). Exempelvis finns prästkragen med i lustgården eftersom Nils var präst. Formklippt rosmarin fungerar som metafor för glaset på bordet. Här finns också referensen till kyrkobuketten. Detta är en annan berättelse som vävs in i platsen och som kan tolkas av en viss *interpretive communitie*. Över

platsen finns en enkelhet, metaforerna är inte långsökta. Man har inte givit platsen uppgiften att förklara en alltför komplicerad mening.

Platsens inramning är tydlig. När man besöker lustgården har man redan förflyttats till 1700-talets Råshult som lustgården är en del av. Berättelsen har också en tydlig anknytning till platsen både historiskt och i karaktärerna som finns med i berättelsen om middagsbjudningen.

Bambuprinsessan, Keli Garman

Keli Garman (2006) har i sitt examensarbete gjort litteraturstudier kring hur man skapar mening på en plats genom en gestaltning. Garman har utifrån litteratur hon läst valt en metod som hon arbetat med i ett gestaltungsprojekt. Projektet är en park i Washington DC och i parken berättar Garman en japansk folksaga. Garman har valt att utgå från Potteiger och Purinton's (1998) bok. Berättelsen förmedlas i landskapselementen, deras samband till varandra och till besökaren. Hon har utgått ifrån dessa riktlinjer för gestaltningen i sitt arbete:

- Berättelsens mening.
- Händelser som utvecklar historien.
- Karaktärer som utvecklar historien.
- Platsen och sceneriet.
- Tidsaspekten, hur historien utvecklar sig i tiden.

(Garman, 2006)

Därefter har hon preciserat vad i designen som kommer att uttrycka dessa riktlinjer:

- Förflyttning representerar idéer eller rörelse i berättelsen.
- Utblickar eller blickfång ger möjlighet att betrakta omgivningen och sceneriet. Hon ger exemplet där en direkt utblick kan representera ett direkt förhållande mellan en karaktär och ett viktigt begrepp i historien.
- Material finns här i två kategorier varav den ena är material som kommunicerar till något av de fem sinnena vilket berättar om karaktärernas känslor. Tidssekvenser är den andra kategorin som representeras genom material. Exempelvis kan en cirkulär gångväg representera årstidsväxlingarna.

(Garman, 2006)

Hon skriver att det är viktigt att försöka gestalta så att designen på bästa sätt representerar berättelsen och inte fokuserar på hennes egna tankar och referenser (Garman 2006). Berättelsen som Garman använt sig av är

en japansk folksaga. Hon har valt berättelsen eftersom hon ville fördjupa sina kunskaper i det japanska förhållningssättet till landskapet. Berättelsen handlar om en man som arbetar med att hugga bambu och som en dag i bambuskogen hittar en liten flicka. Flickan växer upp som adoptivdotter till mannen och hans hustru. När flickan blivit lite äldre kommer fem olika friare för att fråga om de får gifta sig med henne. För att få de måste dock friarna genomföra vissa uppdrag. Ingen av friarna lyckas med sina uppdrag och under tiden lär flickan känna en kejsare. Kejsaren blir kär i flickan men hon vill inte gifta sig med honom. Hon tycker ändå om kejsaren och de blir vänner. Efter några år visar det sig att flickan egentligen är från månen och måste återvända dit. Innan flickan ger sig av ger hon kejsaren en tablett som gör att han kan leva för alltid. Efter att flickan lämnat jorden begav sig kejsaren upp på ett berg och eldade upp tabletten. Fortfarande idag kan man ibland se rök från berget. Garman beskriver meningen med berättelsen som ett sätt att förklara berget Fujis vulkanutbrott.

Berättelsen är gestaltad i en plats som är sammanbunden med en gångväg (Garman, 2006). Gångvägen symboliserar flickans väg genom berättelsen och utmed den finns rum och platser som symboliserar händelser och karaktärer i berättelsen. Huvudgångvägens längd i olika delar av parken representerar tidsperioden mellan olika händelser. Exempelvis är entrén gestaltad som en bambuskog och mindre parkrum utmed gångvägen representerar de olika friarna. Utifrån riktlinjerna för gestaltningen har hon identifierat tre viktiga element, bambuskogen, månen och vulkanen. Bambuskogen har hon själv ritat in i parken och ett monument som syns från platsen symboliserar månen. De olika karaktärerna presenteras med olika material. För att beskriva tiden i berättelsen har Garman använt sig av vegetation där olika färger, som enligt japansk tradition, representerar olika månader. Olika episoder i berättelsen sker i olika årstider. Tiden representeras också i parkens orientering i förhållande till monumentet i parken. Om monumentet syns eller är dolt beskriver månens cykler.

Garman (2006) är inte säker på att hennes berättelse i parken är helt möjlig för besökaren att förstå men tror ändå att parken i annat fall kan få en annan och intressant mening för besökaren.

Sammanfattning och reflektioner kring Garmans arbetssätt

- Studie av berättelse.
- Arbete utifrån riktlinjerna för gestaltningen.
- Översättning av riktlinjerna till rörelse, utblickar och material.

Arbetet följer en komplicerad och kanske en aning tillkrånglad arbetsgång. Garmans formval knyter tydligt an till hennes arbetssätt som redovisas och som finns presenterad i examensarbetet. Symbolismen är avancerad med ett eget galleri av betydelser som utgår från hennes upplevelse av texten men också utifrån andra symbolvärldar som de japanska färgsymbolerna. Platsen är uppbyggd kring *metaforer* där exempelvis månen symboliseras av monumentet i parken.

I platsen finns berättelsen om bambuprinsessan enligt Potteiger och Purintons (1998, sid. 11-15) terminologi *Explicit* berättad i platsen. Berättelsen är en tydlig typ av *Storytelling landscape* där berättelsens olika element finns med och är representerade. Berättelsen har också varit av Potteiger och Purintons kategori *Berättelser som genererar form*.

Alon-Mozes studiokurs i landskapsarkitektur

Tal Alon-Mozes undervisar i arkitektur i Haifa, Israel. Hon har med inspiration och teoretisk bakgrund i bland andra Potteiger och Purinton (1998) och Spirns (1998) böcker utvecklat ett arbetssätt för en studiokurs i landskapsarkitektur (Alon-Mozes, 2006). I kursen har studenterna gestaltat platser utifrån berättelser. Syftet är att utrusta studenterna med en metod som de kan använda sig av i sina framtida gestaltningsprojekt. Hon har publicerat en artikel i *Journal of landscape architecture* som heter "*From 'Reading' the Landscape to 'Writing' a Garden: The Narrative Approach in the Design Studio*" där hon diskuterar metodens arbetsgång, vilket resultatet blivit och hur studenterna hanterade problemställningen (Alon-Mozes, 2006). Alon-Mozes valde att använda sig av den skrivna texten som utgångspunkt men understryker att det finns andra typer av medier som kan användas.

Den första delen av kursen gick ut på att studenterna valde en av tre texter som presenterades (Alon-Mozes, 2006). Studenterna studerade texterna och blev instruerade att presentera fem teman utifrån texten. De olika orden som studenterna valde var huvudteman i berättelsen. De ord som enligt Alon-Mozes gav de intressantaste resultaten var de som använde sig av mer abstrakta idéer och ord utifrån texten. Exempel på olika typer av teman var känslor som glädje och förvirring.

Studenterna besökte platsen för övningen och letade där efter en miljö som skulle passa deras teman (Alon-Mozes, 2006). Valet av platsen och eventuella förändringar av platsen motiverades av studenten. Uppgiften var inte att gestalta hela berättelsen utan att fokusera på de olika temaorden. Projektdelen avslutades med att studenterna presenterade sina förslag i planer och bilder.

Den andra delen i kursen bestod av en teoridel där studenterna bekantade sig med olika begrepp främst utifrån Potteiger och Purinton (1998) och Spirns (1998) böcker (Alon-Mozes, 2006). I den tredje fasen var studenterna instruerade att till en plats, en övergiven trädgård skapa en egen historia eller använda redan existerande historier kring platsen. Därefter skedde gestaltningen utifrån denna berättelse.

Alon-Mozes (2006) erfarenhet är att studenterna hade väldigt svårt att skriva egna historier och att de i gestaltningsarbetet ibland glömde bort berättelsen och föll tillbaka i andra arbetssätt. Hon tror dock att arbetssättet kan underlätta och ge ny inspiration och hon skriver;

“...Nevertheless, we found this approach worth examining, as it imports new ‘worlds’ and fresh ideas into the traditional design studio, and therefore has the potential for creating breakthroughs in the design process, which at times finds itself in cul-de-sacs.”

(Alon-Mozes, 2006, sid. 36)

Alon-Mozes (2006) beskriver att metoden kunde ge nya idéer till studiokurserna och att metoden kunde vara till hjälp när gestaltningsprocessen kört fast. Hon beskriver också att metoden är intressant eftersom den fokuserar mycket på gestaltningsprocessen istället för på produkten.

Sammanfattning och reflektioner kring Alon-Mozes arbetssätt

Arbetet sker i en stegvis fördjupning

- Val av en av tre texter.
- Presentation av fem teman från texten.
- Sökandet efter en plats där några av dessa teman ”passar in”.
- Modifiering av platsen utifrån teman.

- Litteraturstudier

- Skapandet av en berättelse till en projektplats.
- Gestaltning utifrån berättelsen.

Alon-Mozes arbetssätt är det andra exemplet där berättelser används i undervisningen. Precis som Gustafssons exempel är den andra delen av studiokursen ett arbete enligt Potteiger och Purintons (1998, sid. 11- 15)

definition *Storytelling landscape*. I den första delen handlar arbetet om att gestalta olika teman i berättelsen och kan därför inte klassificeras som *Storytelling landscape*. Berättelsens olika komponenter finns inte och syftet är inte att berätta en hel berättelse. Den sista delen av kursen kan kategoriseras som *Explicit storytelling*. Alon-Mozes och Gustafssons metoder liknar varandra men Alon-Mozes metod är mer strukturerad och styrd än Gustafssons. Båda arbetssätten syftar till att ge studenterna en ny arbetsmetod för att utveckla deras kreativitet. Alon-Mozes arbetssätt kan därför också precis som alla de övriga exemplen falla under Potteiger och Purintons kategori *Berättelser som genererar form*. Det som skiljer Gustafssons arbetssätt och Alon-Mozes första del åt är hur berättelsen väljs. I Alon-Mozes första del får eleverna välja mellan tre olika berättelser i olika *Genrer* medan eleverna i Gustafssons fall fått en berättelse tilldelad sig. Alon-Mozes styr också eleverna i den första delen av arbetet så att det på liknande sätt som Jansson Hejdenbergs arbetssätt omvandlar berättelserna till ett antal beskrivande teman. På detta sätt, precis som i fallet med Olssons brygga, påverkar berättelsen inte direkt, utan med en viss distans, gestaltning och platsen. Detta medför att gestaltningen kan ske mer frikopplat från berättelsen och syftet är inte att berätta en hel berättelse från början till slut.

Studenterna använde sig i den andra delen av kursen medvetet av Potteiger och Purintons bildliga uttryck och övrig terminologi. I den första delen arbetade de också utifrån detta men på ett omedvetet sätt och här var också fokus på att hitta miljöer som stämde överens med stämningar och känslor som eleverna identifierat i texterna. Alon-Mozes (2006) beskriver svårigheten för eleverna att skriva egna berättelser. Jag tror att metoden, precis som hon själv skriver, innehåller moment som inte så ofta tränas av landskapsarkitektstudenter. I vissa fall kunde dock berättelsen lösa situationer där eleverna kört fast. Att berättelsen kan vara stöd och riktninggivare i gestaltningen är en viktig iakttagelse av Alon-Mozes (2006).

Brandparken, NOD

Landskapsarkitektkontoret NOD, Natur Orienterad Design AB, (Nuvarande (nod) COMBINE.) började under 2006 arbeta med upprustningen Brandparken i Skarpnäck. Beställaren var Skarpnäcks stadsdelsförvaltning och uppdraget var att rusta den centrala men bortglömda parken vid tunnelbanestationen i Skarpnäck. Projektet genomfördes i dialog med de boende i området och presenteras i ”*Boken om Brandparken, en programhandling*” (NOD, 2006).

Arbetet inleddes med en öppen workshop i Kulturhuset i Skarpnäck där syftet var att skapa en vision för parken (NOD, 2006). Workshopen anordnade NOD tillsammans med en grupp, en kreativ verkstad, som brukade ha träffar på kulturhuset. Först fick de deltagande rita en mental karta över Skarpnäck där de placerade in parken. Nästa uppgift var att hitta på en figur som de skulle vilja träffa i parken och beskriva vad den ville göra och uppleva i Brandparken. Deltagarna berättade om sina figurer och därefter placerade man dem runt ett papper. På papperet skrevs idéer upp som deltagarna hade om parken utifrån sin påhittade figurs intressen. Efter workshopen träffades NOD och stadsdelsförvaltningen för att diskutera det fortsatta arbetet. De bestämde sig för att fokusera på sju ledord. I nästa skede skissade NOD vidare på parkförslaget. De utgick från karaktärerna från workshopen och beskriver arbetet så här: ”*Genom de olika karaktärerna var det möjligt att leva sig in i olika personer som skulle kunna vilja använda parken*” (NOD, 2006 sid.16).

Därefter testades idéer kring parkens design på olika målgrupper (NOD, 2006). Frågan till de olika brukarna i målgruppen var om man skulle vilja använda parken om den såg ut som i förslaget. Avslutningsvis anordnades en parkdag där man diskuterade vårens arbete. I projektet fick Skarpnäcksborna möjlighet att diskutera parkens framtid tillsammans med landskapsarkitekterna och i boken beskrivs arbetet som en sätt att skapa en direktkopplad demokrati. Författarna menar också att designprocessen blir rikare då man bjuder in fler till att delta och komma med idéer. De menar att brukarnas kunskap, men även tjänstemännens, är viktig för ett bra resultat.

Sammanfattning och reflektioner kring NODs arbetssätt

- Workshop med Skarpnäcksbor, skapandet av en mental karta och figurer i parken.
- Möte med projektgrupp och sammanställning av ledord.
- Skiss med stöd i berättelserna och figurerna.
- Möte med olika grupper av brukare.

Projektet är det exempel som tydligast inkluderar brukaren och det enda exemplet som arbetar med något som kan liknas vid Tills (Blundell-Jones, Petrescu & Till (red.), 2005sid 37-38) definition av *Urban storytelling*. Enligt Potteiger och Purintons (1998, sid. 11) definitioner kan detta också vara en typ av *Berättelser som genererar form*. Platsen har skapats ur berättelser från de som kommer att använda parken och deras idéer har påverkat de funktions- och formval som gjorts på platsen. Här finns inte heller någon synlig berättelse utan här handlar det, som i de flesta platser, inte om Potteiger och Purintons (1998, sid. 15-23) kategori *Explicit storytelling* utan om *Implicit storytelling*. Berättelserna finns bland annat i materialen och användningen av platsen kan förstås och tolkas om betraktaren eller brukaren anstränger sig.

Jag ser likheten med Wingrens metod men här har arkitekterna gått ett steg längre och inte bara upfunnit brukaren utan också frågat brukarna själva om deras berättelser. Här finns möjlighet för brukaren att skapa sina egna berättelser och parkens uppkomst är i sig själv en berättelse som ger identitet och mening. Detta skulle också kunna vara ett exempel på Potteiger och Purintons (1998, sid. 196) öppna berättelser där brukaren själv kan tolka platsen och där meningen alltså tydligt skapas hos brukaren. Arkitektens roll ifrågasätts och förändras i denna typ av metod. Här blir arkitekten en insamlare och sammanställare av berättelser och intressen.

Reflektion kring de olika exemplen på arbetssätt

Min första forskningsfråga var: *Hur kan berättelser användas i landskapsarkitektur och landskapsarkitektens gestaltungsprocess?*

Den stora skillnaden jag ser mellan de olika arbetssätten är i de fall där arkitekten endast använt sig av berättelsen som stöd i gestaltningen, det vill säga, *Berättelser som genererar form*, (Wingren, Jansson–Hejdenberg, Brandparken-NOD) och de som har intentionen att berätta berättelsen på platsen genom *Explicit storytelling* (Den berättande platsen- Åkesson, Bambuprinsessan- Garman, Lustgården i Råshult, Studiokurs- Alon Mosez, Gustafsson). Berättelsen kan användas enbart som inspiration och vägledning i designprocessen eller också vara en synlig del som presenteras i gestaltningen. I det senare fallet har jag, framförallt utifrån den litteratur jag tagit del av, förstått att berättande används med intentionen att ge platsen en betydelse eller mening (Swaffield (red.), 2002, sid. 91-92, Gillette, 2005). Berättelser kan också användas för att fånga upp idéer, tankar och erfarenheter hos brukaren av en miljö och på så vis kan platser med flera parallella berättelser och meningar skapas tillsammans med arkitekten (Blundell-Jones, Petrescu & Till (red.), 2005, sid 37-38). Ett annat användningsområde för berättelsen är som kommunikationshjälpmedel vid presentationer av idéer kring utformningen av en plats (Wingren, 2009a). Berättelsen kan då vara ett komplement och ge en tydligare bild av förslaget.

Min andra forskningsfråga var; *Vad kan berättelserna innehålla, vilka beståndsdelar har det och vilken typ av berättelser används?* Utifrån exemplen och litteraturen får jag känslan av att berättelserna kan vara av nästan vilken typ som helst. I exempeldelen finns en fornnordisk myt, en grekisk myt, berättelser som anknyter till platsen genom historia eller användning, en japansk folksaga eller de boendes berättelser. Berättelsernas komponenter varierar också. I exemplet med lustgården i Råshult finns egentligen ingen handling eller intrig. De två sekvenserna, utgångspunkten och förändringen, som Potteiger och Purinton (1998, sid. 45) beskriver finns inte. Ändå upplever jag att arbetssättet och platsen är berättande. I Brandparken finns inte heller en berättelse med en tydlig handling eller ett budskap. Här är projektet i sig en del i berättelsen och intrigen skulle kunna vara upprustningen, deltagandet och resultatet en konsekvens av detta.

Diskussionen kring de öppna, parallella berättelserna med flera meningar och budskap syns tydligast i exemplet Brandparken. Det mer rättframma berättandet där arkitekten bestämmer innehållet är kanske det vi är mest vana vid och exemplen på motsatsen blir därför ovanliga.

Något som finns med i de flesta exemplen är olika karaktärer, en rollfördelning. Detta skulle kunna tyda på att karaktärerna är en av de viktigare delarna i berättandet. Det finns en vilja att förmänskliga, till identifikation och anknyta platsen till personer. Att i dessa fall använda sig av ”verkliga” brukare är då ett led i detta. En annan aspekt som Gustafsson (pers. medd., 2010) påtalar är att det var en fördel om berättelsen hade en landskaplig koppling. Detta är något att ta i beaktande vid vad val av berättelse. Utifrån exempel ovan drar jag också slutsatsen att berättelser utan någon tydlig anknytning till platsen eller där inramningen inte är tydlig kan vara komplicerat att arbeta med. Min uppfattning utifrån exemplen är att *Inramningen* bör vara tydlig för att en explicit berättad berättelse ska kunna förmedlas på ett trovärdigt sätt.

Arbetet med exemplen var intressant och visade på olika sätt att använda berättelser. Jag har fått inblick i flera olika arbetssätt och i vissa fall också deras för- och nackdelar. I de flesta fall var arkitekterna positiva till sina arbetssätt och hade svårt att precisera vilka problemen skulle kunna vara. Den problematik kring förståelsen av berättelserna och läsandet av berättelsen kommenterades inte direkt av någon. Gustafsson (pers. medd. 2010) poängterar dock att musiken som används vid platsen som skapas, underlättar förståelsen. Åkesson (pers. medd. 2010) använder sig av skyltar för att förklara i sitt förslag. I Lustgården på Linnés Råshult (Michalesson, L., persmedd. 2010) presenteras berättelsen muntligt av guiderna. Det är endast i två fall, Bambuprinsessan (Garman, 2006) och i Alon-Mozes (Alon-Mozes, 2006) tredje del av studiokursen som berättelsen i landskapet förväntas vara förståelig utan ”hjälpmedel”. I de övriga exemplen används berättelserna endast som inspiration. Detta skulle kunna tyda på att arkitekterna upplevde det som komplicerat att enbart genom landskapet förmedla berättelsen. Övrig kritik som framfördes var i de flesta fall specifik för arbetssättet.

Jag erfor att arbetssätten inte alltid självklart kunde placeras in under någon av begreppen från teoridelen. I de flesta fall kunde också berättelserna placeras under flera av kategorierna. Pottleiger och Purinton (1998, sid. 11) begrepp *Berättelser som genererar form* var ett av dessa begrepp som alltid fanns med. Detta var självklart då berättelsen varit utgångspunkten i alla de olika exemplen. En annan differentiering som var svår att göra var mellan berättelsen och konceptet. När förändras arbetssättet till att bli ett arbete där berättelsen egentligen inte påverkar formvalen utan endast genererar ett koncept? Osäkerheten här grundade sig troligtvis i att jag själv hade svårt att skilja begreppen åt och därför att begreppen är närliggande.

Min intention var att studera arbetssätten men i vissa fall blandade jag ihop dessa med produkten. Jag tror att det var bra att jag inte hade besökt mer än en av platserna eftersom det då troligtvis hade blivit ännu svårare att skilja detta åt. Jag kände dock att jag utifrån de studerade exemplen fått en bild av möjliga arbetssätt.

PLATSBESKRIVNING OCH ANALYS

MITT VAL AV BERÄTTELSE

DE TÄNKTA BRUKARNA

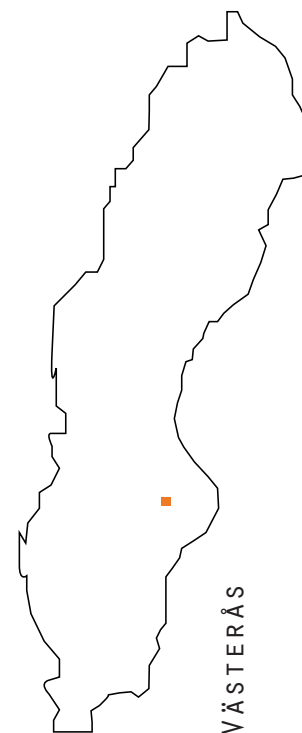
IDÉSKISS

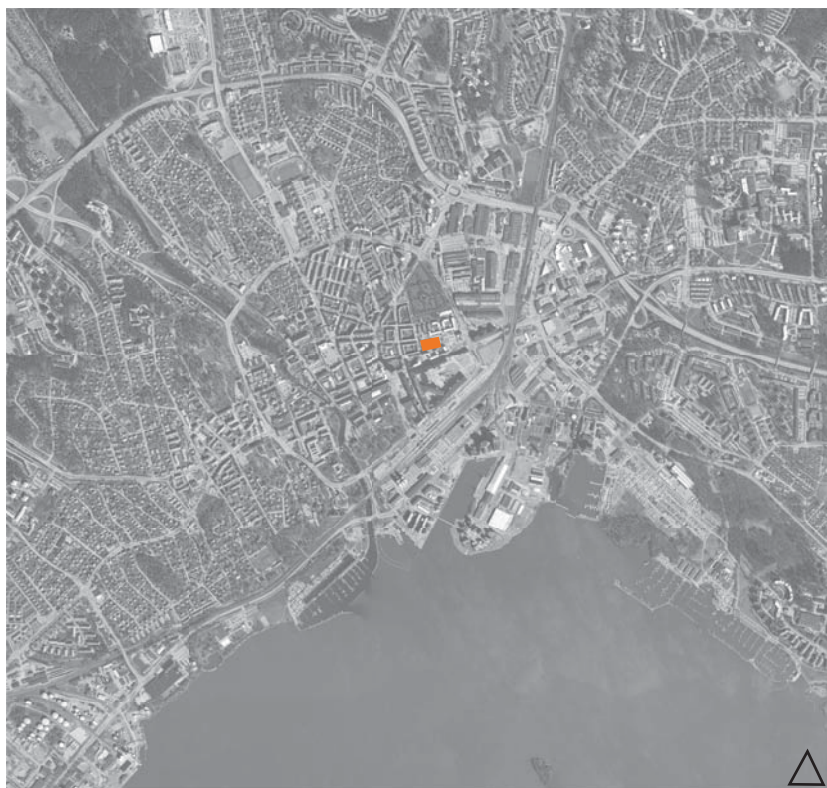
REFLEKTION OCH
VAL AV ARBETSSÄTT



Platsbeskrivning & analys

I detta avsnitt presenteras och analyseras platsen och omgivningen kring den blivande bebyggelsen i kvarteret Lekandria i Västerås. Avsnittet inleds med en kort beskrivning av staden och området för att senare avslutas i en mer detaljerad beskrivning och analys av bostadsgården.





VÄSTERÅS VID MÄLAREN FIGUR 6

Platsen för bostadsgården och kvarteret Lekandria markerd med den orangea rutan.



ÖSTERMALM FIGUR 7

Inledning

När jag besökte Västerås för att inventera platsen för bostadsgården slogs jag av hur många nya bostäder och byggarbetsplatser som det fanns i staden. De södra delarna av Östermalm är ett av dessa områden i omvandling. Stadsdelen är idag ett attraktivt bostadsområde med närhet till Västerås stadskärna och järnvägsstation. Under de senaste åren har nya bostadshus i kvarteren närmast Mimerverkstäderna byggts upp. Norr om dessa byggnader, på en gammal industritomt i kvarteret Lekandria, bygger HSB två flerfamiljshus med sammanlagt 50 lägenheter (HSB, 2010). Byggstart med marksanering inleddes hösten 2010. På de två tomterna i kvarteret planeras enligt detaljplanen totalt 120 lägenheter (Västerås kommun, 2006). HSB bygger på den västra delen av tomten och det var på denna del av gården som idéskissen utfördes. Mellan byggnaderna i kvarteret kommer en smal, omslutande innergård att finnas.



Delar av kvarteret Lekandria sett från sydöst. Bild från byggperioden, hösten 2010.

Kvarteret Lekandria ligger mellan kvarteren Ludvig och Ludolf som har modern bebyggelse och äldre arbetarbostäder i kvarteren Julius, Ivar, Kåre och Lothar från början av 1900-talet (Västerås kommun, 2006).



Historia

Västerås har ett strategiskt läge vid Mälaren och under medeltiden började man skicka Bergslagsmalm från stadens hamn (Västmanlands läns museum, 1980, sid. 4-21). Den medeltida staden fortsatte att växa och vara en viktig handelsplats under 1500- och 1600-talet. Därefter minskade handeln och stadsutvecklingen stagnerade. Från mitten av 1800-talet började staden förändras och växa igen beroende på industrialismen och inflyttngen till staden. Den äldsta bevarade kartan över Västerås är från 1688. På den sträcker sig stadsbebyggelsen i öster fram till det som idag är Mimergatan. Platsen för Kvarteret Lekandria låg på åkermark utanför staden. På stadsplanen från 1902 finns platsen för kvarteret Lekandria med (Drakenberg, 1962, sid 137).

De södra delarna av Östermalm ligger i utkanten av Västerås stadskärna. Under de senaste 100 åren har dessa delar präglats av den industri- verksamhet som ASEA (nuvarande ABB) och metallverken haft i området (Västmanlands läns museum, 2010). Här har Mimerverkstäderna funnits och här har fabriksarbetarna erbjudits bostäder. I området har även andra mindre industrier funnits. År 1890 bildas ASEA, Allmänna Svenska Elektriska Aktiebolaget (Västerås stad, 2010). Företaget arbetade med elektriska överföringar och tillverkade generatorer, motorer men också exempelvis brödrostar och spårvagnar. Metallverken tillverkade material som ASEA senare använde i produktionen.

Namnet på kvarteret Lekandria kommer från ett hörnhus som stod i korsningen Stora gatan - Mimergatan och som kallades Lekandria (Lif, 2006). Huset byggdes av Carl Lekander som hade tjänat pengar på att tillverka torr-klosetter. Bakom hörnhuset Lekandria fanns ett virrvarr av mindre industrier, bostadsgårdar och bostadshus. Här fanns bland andra Västerås träförfärdling AB som tillverkade leksaker. Under 1890-talet fanns här en kakelfabrik och under 1930-talet ett bleck- och plåtslageri (Västmanlands läns museum, 2010). Senare under 1940-talet byggdes nya byggnader med bland annat butiker, garage och frisör.



Figur 8. Flygfoto över Östermalm från 1927. Platsen för kvarteret Lekandria finns mitt i bilden vid den höga skorstenen. Lennart Frössling bodde som barn i kvarteret Julius i närheten av kvarteret Lekandria under 1940-talet (Lif, 2006). Lennart berättar i en artikel i Västmanlands läns tidning hur han klättrade runt på taken i kvarteret Lekandria och hur han satt hos farmor i kvarteret Kåre och tittade på när Mimerporten öppnades och arbetarna strömmande ut.



Figur 9. Byggnaden i korsningen har gett namn åt det nya kvarteret Lekandria. Bilden är tagen på 1920-talet.



Figur 10. Längst bort i bilden syns Stora Snickeriet.



Miljöer och byggander

Mimerverkstäderna och delar av arbetarbostäderna i området ingår i riksintresse för kulturmiljövård (Västerås kommun, 2006). I stadsdelen finns flera byggnader och miljöer som ger området en historisk karaktär och som ger en bild av hur området har sett ut och utvecklats.

I området finns storgårdskvarteren Josef, Ivar och Kåre (A) som byggdes av ASEA under 1910-talet som arbetarbostäder (Västerås kommun, 2010). Kvarteren ansågs moderna när de byggdes då de hade rinnande vatten och avlopp. Gårdarna var stora, öppna och var platerade med träd och gräs. På innergårdarna fanns också lekredskap (Antlind, (red.), 1994, sid. 12). I Kvarteret Julius (C) finns Västerås första lamellhus som byggdes under samma period av samma arkitekt (Västmanlands läns museum, 1980). På 1960 -talet blev ASEAs bostäder kommunalt ägda (Västerås stad, 2010). I kvarteret Julius finns idag tre av lamellhusen kvar. Här finns också ny bebyggelse från 1980-talet. Idag är innergårdarna planterade och lummiga.

Söder om bostadskvarteren finns fabriksområdet Mimer (D) som uppfördes 1911-1915 och ritades av Erik Hahr (Västerås stad, 2010). Redan 1891 började ASEA bygga sina första fabrikslokaler på denna plats. I korsningen Mimergatan-Stora gatan finns en viktig plats i Östermalms historia, Mimerporten. (E) Här strömmade fabriksarbetarna in och ut, till och från arbetet på regelbundna klockslag. Idag rymmer lokalen kontor, skolor, restauranger och gym (Västerås kommun, 2010).

Något söder om Kvarteret Lekandria finns Gamla folkets hus. (B) Byggnaden har fungerat som samlingsplats och föreningslokal (Västerås stad, 2010). Huset ritades också av Erik Hahr 1919 (Västmanlands läns museum, 1980). Idag används lokalen till bland annat konferenser och bröllop (Roomsupport, 2010).

Figur 11. Byggnader och miljöer. Södra delen av Östermalm ligger i de inre delarna av Västerås, innanför Östra ringvägen. Åt öster och söder omgärdas området av industripräglad bebyggelse och åt väster av centrumbebyggelse.

”Stora snickeriet” (F) är en av två byggnader som bevarats i kvarteret Lekandria. Stora snickeriet byggdes under samma period som arbetarbostäderna på andra sidan gatan (Västerås kommun, 2006). Här huserade *Västerås Träförädlings AB* som var specialiserat på träleksaker. Huset har haft flera andra användningsområden under åren bland annat, maskinaffär (Lif, 2006).



C



C



F



A



E



B



D

Bilder från området.



Karaktärer i området

Generellt i området är gaturummen luftiga och endast i vissa fall finns gatuträd. Husliven ligger i de flesta fall kant i kant med trottoaren.

ÖSTRA KYRKOGRÅDEN innesluts i väster av en mur och trädkrans. Från västra sidan är rummet slutet med få inblickar över det öppna, platta rummet.

ARBETARBOSTÄDERNA har fasader som ger en avskalad och enkel karaktär åt kvarteren. Husen är låga och gaturummen känns öppna. Färgtonerna rödbruna och varma. Bostadsgårdarna är stora och öppna med planteringar, lekmöjligheter och uteplatser.

UTANBYPARKEN och kring den intilliggande förskolan har en lummig, välordnad och ombonad karaktär. Här finns lekutrustning och öppna ytor.



Figur 12. Karaktärer i området.

Utanbyparkens lummiga karaktär sträcker sig in mellan lamellhusen i KVARTERET JULIUS. De gula lamellhusen ger en historisk och enkel karaktär. Inom området finns också de luftiga gårdarna och vita byggnaderna i väster. Kvarteret är omgärdat av grönska och gaturummet skiljer sig därigenom från de kring kvarteren Kåre, Josef och Ivar.

KVARTERET LEKANDRIA och den närmaste omgivningen har en öppen, ofärdig och lite stökig karaktär.

I denna del finns höga, NYBYGGDA BOSTADSHUS med anonyma och höga fasader som sluter tätt till det relativt breda gatorna. Innergårdarna är i de flesta fall småskaliga och ombonade. Mitt i området framför Mimerporten öppnar sig gaturummet i ett nyanlagt torg.

MIMERVERKSTÄDERNA består av höga industribyggnader i tegel. De ger tillsammans med byggnaderna mittemot en storskalig men ändå luftig karaktär.



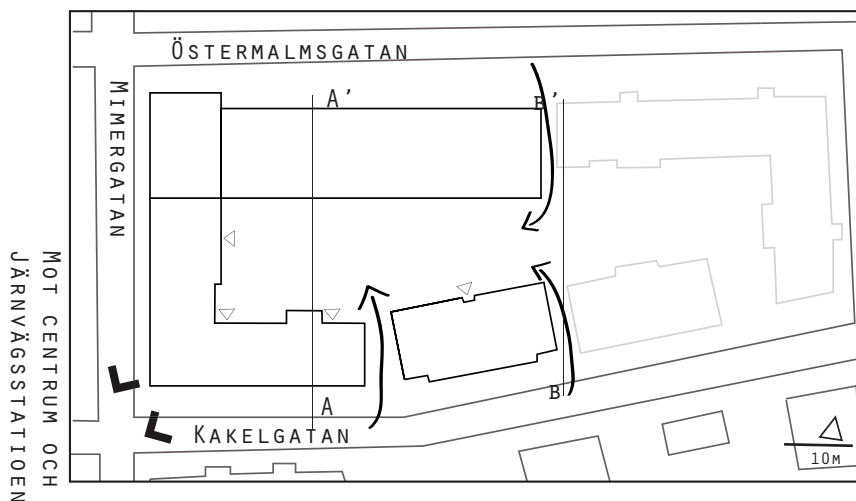
Citatet nedan kommer från boken *Kvartersminnen - från arbetarkvarteren Josef, Ivar Kåre i Västerås*. Svea Larsson-Wenngren som skrivit artikeln i boken bodde i kvarteret Josef från 1918 till 1937 (Antlind, (red)., 1994 sid. 12). Kvarteret ligger i närheten av karteret Lekandria och ger en bild av livet på en av gårdarna på Östermalm under 1900-talets första hälft.

”Vi bodde en trappa upp med utsikt över Östra kyrkogården från rummet och åt gården från köket. Gården var stor och vacker med sina fina granplanteringar. Första åren var där också blomlådor på varje trapp om sommaren. Soffor fanns utsatta på flera håll, där karlarna ofta satt på lördagseftermiddagarna, efter att ha slutat sitt jobb för veckan klockan kvart i ett. Vi barn tyckte om att de satt där, det kändes tryggt på nått sätt. Vi levde liksom i en egen värld därinne.

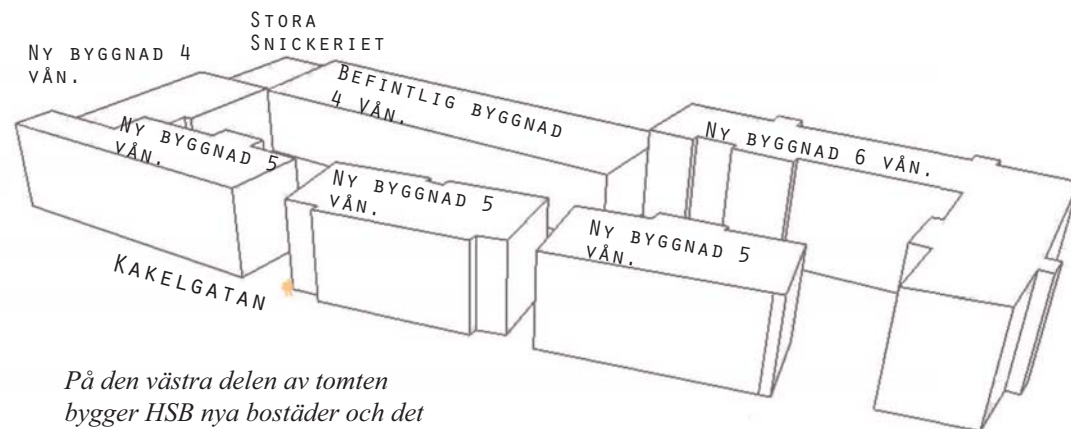
Mitt på gården fanns en stor soplår och den var ett kärt tillhåll för oss ungar att hoppa upp på, där kunde vi sitta ostörda och fantisera. Gungor och gungbräden hade vi flera stycken, så det var väl sörjt för våra lekar. En gårdskar, som höll ordning, hade vi förstås och honom hade vi en enorm respekt för. Han var stor och mäktig och argsint i våra ögon. Hans fru hade mjölkaffär i norra delen av kvarteret.”

Platsbeskrivning- kvarteret Lekandria

Platsen för kvarteret Lekandria har under de senaste åren fungerat som parkeringsplats. I den norra delen av kvarteret finns idag en byggnad som innehåller bland annat restaurang, butik och bilverkstad (Västerås kommun, 2006). I anslutning till denna byggnad har det också funnits en industrilokal som rivits i samband med iordningställandet av tomten. Enligt detaljplanen bevaras byggnaden med restaurangen och butiken. Denna byggnad bildar den norra väggen som omgärdar den planerade bostadsgården. I väster och söder kommer gården att avgränsas av de två nya HSB- byggnaderna i fyra till fem våningar. I öster ansluter gården, efter en mindre körbar väg, till Kvarteret Lekandrias andra tomt. Efter byggnadsperioden kommer innergården främst att präglas av de nya omkringliggande fasaderna.

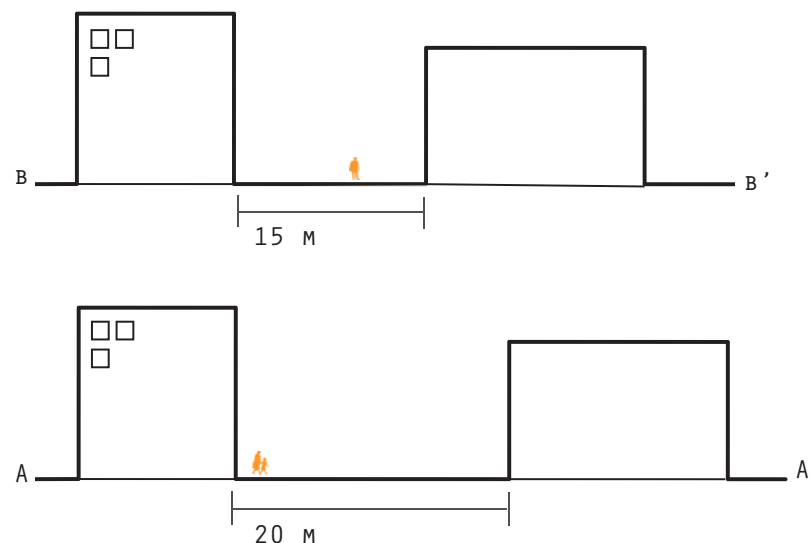


Kvarteret Lekandria efter byggnation. Entré till gården kommer att finnas i söder mellan de två nya byggnaderna. Entreér kommer också att finnas mellan de två tomterna vid körvägens anslutning i norr till Östermalmsgatan och i söder till Kakelgatan. Entréerna i söder kommer troligtvis vara de som används mest då Västerås centrum och de flesta målpunkterna finns i denna riktning. Från entrén i norr finns dock bland annat målpunkten Utanby och förskolan. I öster avgränsas området av den vältrafikerade Östra ringvägen. I övrigt är området trafikmässigt lugnt, med lite genomfartstrafik.



På den västra delen av tomten bygger HSB nya bostäder och det är denna delen av gården som idéskissen utfördes på.

På den östra delen av tomten bygger JM nya bostäder



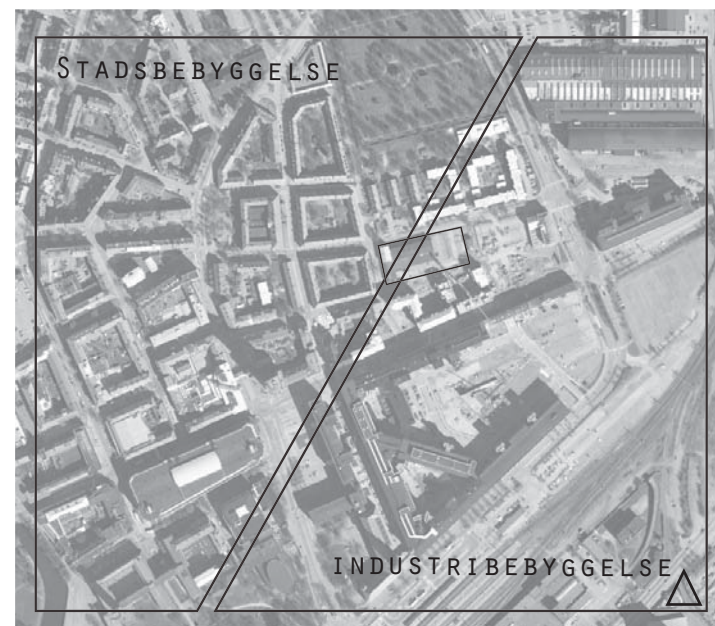
Sektioner över gården som smalnar av mot centrum av kvarteret.

Analys och summering

Kvarteret Lekandria ligger i en relativt ny del av Västerås som endast under de senaste 100 åren varit bebyggd. Tidigare skulle man kunna säga att kvarteret haft karaktären av en baksida. Boendestandarden var inte lika hög som i de intilliggande arbetarbostäderna och fabrikerna var mindre än Mimerverken. Under första delen av 1900-talet tänker jag mig att området bakom hörnhuset Lekandria fram till kvarteret Julius var ett rörigt virrvarr med mycket ljud och aktivitet. Jag tänker mig också att hela södra Östermalm efter att ASEAS flytt blev övergivet och tomt. De undermåliga bostäderna revs och vissa små industrier blev kvar. Platsen "blev över" och omvandlades till parkering. Nu i början av 2000-talet växer Västerås igen och behovet av bostäder nära centrum med pendlingsmöjlighet ökar och nya bostäder byggs här.

Bostadsbyggandet i området sker högt och tätt och medför att grundförutsättningarna för att skapa trivsamma, planterade innergårdar är svår. Några hundra meter bort finns Utanbyparken som är det närmaste parkområdet. Innergården kommer att fungera som ett mer privat komplement till denna för de boende i kvarteret. Byggnader i kvarteret matchar i skala verkstäderna och bryter av mot den lägre bostadsbebyggelsen. De nya husen i kvarteret Lekandria kommer att i storlek och stil matcha de nya kvarter som byggts ut med Stora gatan i kvarteret Ludvig. Byggnaderna kommer dock stå i kontrast mot den historiska, väl sammanhållna, lägre bebyggelsen i storgårdskvarteren mittemot. Stora Snickeriet som ligger kvar i kvarteret ger dock platsen en historisk förankring. Kvarteret Lekandria kommer troligtvis att ansluta till karaktären av *nybyggda bostadshus*.

Bostadsgården kommer troligtvis att vara en relativt tyst miljö. Flera byggnader finns mellan Östra ringvägen, som är den mest trafikerade vägen i närområdet, och bostadsgården. Husen kommer troligtvis att skärma av ljudet därifrån. Under gården kommer det att finnas parkering och gården kommer att byggas på bjälklag vilket i vissa fall kan begränsa växtvalet. Detta medför också att gården kommer att ligga 1,5 meter högre än gatan (Västerås kommun, 2006). Västerås ligger i växtzon 2 och inne på bostadsgården kommer växtläget att vara skyddat.



Figur 13. Kvarteret Lekandria ligger i gränslandet mellan stadens bostadsbebyggelse och den storskaliga industribebyggelsen.

Gården är smal och relativt liten i förhållande till husens höjd. Tidvis under året kommer stora delar av gården att vara mycket skuggiga. Väggen i norr är en massiv tegelvägg som ger karaktär åt rummet. Denna kan förstärka känslan av det omslutna rummet men också utgöra en fara för att vara alltför monoton. Det är också denna del av gårdsrummet som kommer att vara soligast och därför mest lämpad för lek- och sittmöjligheter. En mer funktionsorienterad aktivitet med gångvägar, entréer och eventuell cykelparkering är då lämplig att placera i den södra, skuggigare delen av gården.

Som jag uppfattar det blir huvudentrén till gården från Kakelgatan i söder. Huvudentrén till gården kommer att vara ”mitt i” gårdsrummet och eventuellt dela upp den i två. Risker är i detta fall att gården upplevs som ännu mindre och trängre än den redan är. Det vore därför en fördel om rummet hölls samman. Troligtvis kommer de flesta att använda entréerna direkt från gatan för att ta sig in i byggnaderna och gården kommer då inte fungera som passage.

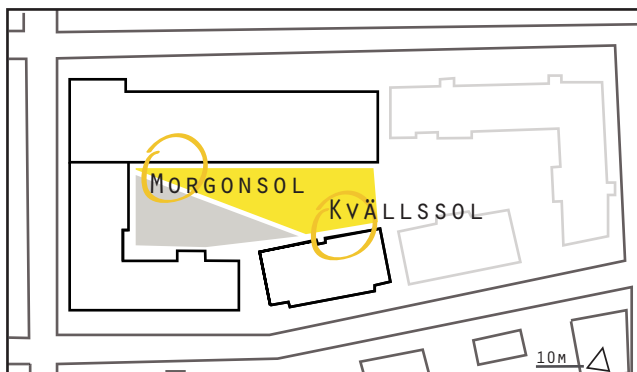
Rummet är väl omslutet och avsmalnar mot den andra tomtens gårdsrum. Dessa faktorer gör att det finns en risk att rummet kan uppfattas som trångt och instängt. För att motverka detta bör sikten mot den andra tomtens gård vara fri för att ge en känsla av ett större rum. Om hela gårdsrummet med de två tomterna upplevs som en enhet och rörelsen mellan dessa gårdar blir naturlig kommer förhoppningsvis rummet upplevas också som luftigare. Möjligheten att hitta en plats i solen kommer då att öka.

Enligt detaljplanen ska gården ha en varierad utformning och planteras med träd och buskar. Gården ska också innehålla attraktiv rekreation för alla åldersgrupper och lek- och sittplatser. Det ska finnas en kontrast mellan gatan och den grönskande innergården. Inom kvartersmark ska det också finnas möjlighet till cykelparkering (Västerås Kommun, 2006).



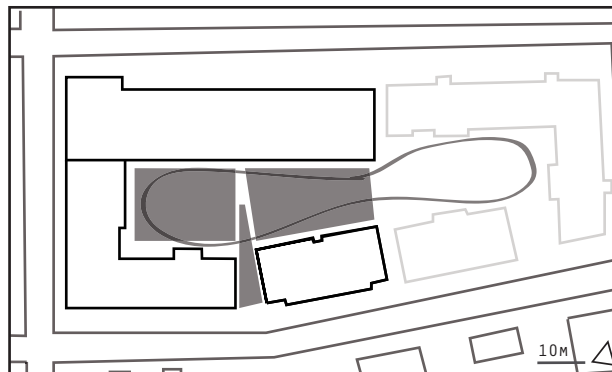
Tegelväggen i norra delen av gården.

SOL



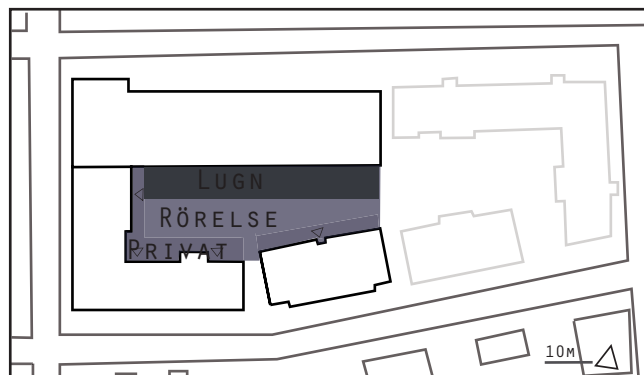
Ungefärligt markerade områden för morgon- och kvällssol. En ljus och en mörkare del av gården har också identifierats.

RUMSBILDNING



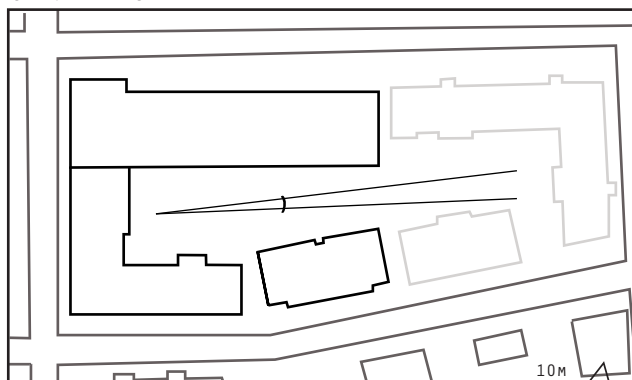
Gårdsrummet är en aning avsmalnande mot centrum av kvarteret men öppnar sig igen på den östra tomten. Bostadsgården kan delas in i ett inre rum i väster; ett entrérum mellan byggnaderna som sträcker sig in på gården och ett avsmalnade yttre rum som ansluter till den västra tomten.

ZONERING



Gården är smal och kommer att domineras av rörelser mellan de olika entréerna. Gården kan delas in i en mer aktiv del i söder där de flesta entréerna finns och en mer lugn del vid den norra fasaden. Denna fasad är i tegel och saknar fönster. Längs med de nya huskropparna i väst och söder kommer privata uteplatser att finnas. Dessa och den distans som behövs vid bottenvåningens fönster kommer att skapa en privatzon längs husen.

SIKTLINJE



För att rummet inte ska kännas trångt är det viktigt att behålla ett öppen siktlinje mot den östra fastighetens gård.

Arbetssätt 1

Jag valde att i arbetet med bostadsgården använda mig av två olika arbetssätt. I det ena arbetssättet utgick jag från Alon-Mozes (2006) studiokurs. Jag arbetade med utgångspunkt från den första delen i studiokursen där studenterna utifrån en text valde temaord som var berättelsens huvudidéer.

Jag valde att arbeta med ett kapitel från boken *Mig äger ingen* av Åsa Linderborg (2007). I sökandet efter en text som anknöt till platsen letade jag bland annat efter författare som skildrat Västerås. Jag sökte också efter en berättelse som kunde vara intressant och inspirerande. Åsa Linderborg var en av de författare jag hittade som hade skildrat Västerås. Den inledande delen boken fångade mitt intresse. Boken var också aktuell och uppmärksammasamt verkade intressant då den både behandlar Västerås som plats men också gav inblick i kulturen och livet kring ASEA. Boken handlar om författarens uppväxt i Västerås tillsammans med sin pappa som var metallarbetare på ASEA. Linderborg växer upp i ett bostadsområde en bit utanför centrum och boken ger en bild av miljöer och livet i Västerås under sjuttio- och åtta-tiotalet fram till tvåtusentalet. Boken är en skildring av uppväxten och livet i närheten av en alkoholist.

Ur boken valde jag ut ett kort kapitel som jag utgick ifrån i sökandet efter temaord. Jag letade efter delar i boken som var en positiv och eller var hoppfulla. Anledningen till detta var att jag tänkte mig att denna typ av stämningar skulle fungera i en gårdsmiljö. Jag sökte också efter delar i texten som innehöll natur- eller miljöskildringar för att lättare kunna koppla dem till gestaltningen. Att hitta en del i texten som uppfyllde dessa två kriterier var inte helt lätt. Kapitlet jag använt mig av uppfyller till viss del dessa krav. Jag tyckte den inledande delen av texten var rolig och oväntad. Texten gav mig också tydliga bilder och var på så sätt inspirerande. Vändningen i texten kommer plötsligt och kontrasten mellan den inledande och avslutande delarna gjorde också att jag tyckte texten var intressant och kontrastrik och därför skulle vara en bra utgångspunkt. Mitt val av kapitel i boken påverkades naturligtvis av min upplevelse av resten av boken.

Mitt val av berättelse

Kapitlet jag valde ur boken:

”Gården var full av ekorrar. De höll till i tallarna utanför vardagsrumsfönstret och kilade pilsnabbt upp över den skrovliga husfasaden. En lördagsmorgon hoppade en in genom det lilla vädringsfönstret och började äta på en sockerkaka som stod på diskbänken. Med ivriga rörelser tuggade den i sig av det solgula brödet. Sedan hoppade den ut igen, utan att slå ner någonting.

Pappa blev upplivad och såg till att ha sockerkaka hemma varje helg. Hade inte farmor någon att skicka med oss köpte han en mix på kartong som han blandade ihop och gräddade med samma precision som tillagade han soufflé för en galaafon. Han betedde sig som en nyförälskad, gick upp tidigt på helgmornarna och väntade.

I förmiddagsluset glänste ekorpälsen så förunderligt vackert, en färgpalett i kopparrött och brunt jag inte kunde återskapa på papper hur mycket jag än försökte, men som fanns i mammas långa hästsvans.

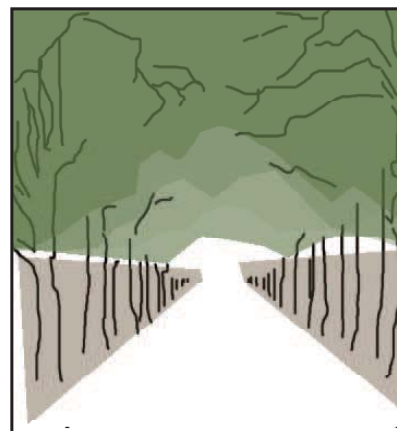
Jag var lite rädd för djuret. Det var ett levande väsen som tog sig in hemma hos oss dit ingen annan kom utan att ha ett speciellt ärende, som att hämta eller lämna mig. Jag började tro att ekorren hade ett budskap med sig, att den en dag skulle meddela oss något om världen utanför, något vi absolut måste förstå. Fantasierna växte sig starkare och till slut var jag säker på att en dag finna den på köksbordet likt duvan i Bröderna Lejonhjärta, med orden att det var dags.

Dags för vad?

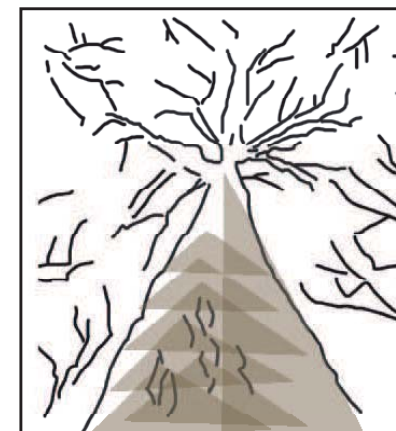
Död? Uppbrott? Flytt?

Ekorren stannade inte många sekunder åt gången och när sommaren kom försvann den. Pappa hade det lilla vädringsfönstret öppet oavsett årstid i förhoppning att den skulle dyka upp igen, men den kom aldrig mer. Han slutade baka mixkaka och köpte istället en liten prydnadsekorre från Hong Kong som han ställde på nattduksbordet.”

(Linderborg, 2007, sid. 40-41)



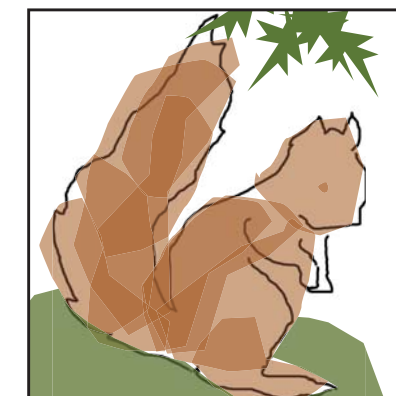
LÄNGTAN



ORO



VARMGUL HELGMORGON



EKORRE

Utifrån texten valde jag fyra ord som jag uppfattade var textens huvudteman. LÄNGTAN präglar den inledande delen av texten. Pappan längtar hoppfullt efter att ekorren ska komma tillbaka till köket. Han går upp tidigt och förbereder. Huvudpersonen Åsa blir i den avslutande delen rädd för ekorren och OROAR sig. Hon fäster sin oro på tanken kring ekorrems besök. Ekorren besök sker en helgmorgon och tillsammans med stämningen i den inledande delen av texten associerar jag till VARMGUL HELGMORGON. Texten handlar till stor del om EKORREN och därför anser jag att denna är ett självklart temaord.

De tänkta brukarna

Arbetssätt 2

Det andra arbetssättet jag valde att inspireras av var Wingrens sätt att arbeta med tänkta brukare. Jag har här nedan föreställt mig ett antal personer som skulle kunna tänkas bo i husen kring gården. Valet av karaktärer grundar sig i min förväntan av brukare som kan tänkas bo i denna typ av bostadsområde. Jag har valt att presentera karaktärer som på olika sätt kan tänkas vilja använda gården.

Vem bor i kvarteret Lekandria?

För några månader sedan blev husen i kvarteret Lekandria färdiga. In i lägenheterna flyttade då bland andra Maja, Christina, Fredrik och Lennart. De trivs bra och börjar bli färdiga med att packa upp.

Maja har fått sitt drömjobb i Västerås och flyttade hit med sin kille. Hon har bott i studentkorridor och har längtat efter ordning och reda. Hon gillar att sola och hoppas att hon kan hitta plats för det på gården. Maja bor på andra våningen i huset ut mot Mimergatan och hon går oftast in i huset från gatan och rör sig därför sällan på innergården.

På gården vill Maja gärna ha:

- Snygga utemöbler för middag, gärna på en plats där man kan grilla.
- Fint och ordnat.



Christina är journalist men snart pensionär och jobbar bara ett år till. Christina har lägenheten under Majas. Lägenheten är i bottenplan och hon går ofta ut på sin plattlagda uteplats och röker. Christina hatar gårdsstädning och hoppas att hon kommer slippa det. Christina cyklar till jobbet och till sin kolonilott och vill gärna parkera sin cykel så nära entrén som möjligt. Detta gör att hon alltid tar vägen över gården för att gå in i sin port.

På gården vill Christina vill ha:

- Plats för cykeln nära entrén.
- Sittplatser i solen.



Christina



Fredrik



Lennart

Lennart går förbi det nybyggda huset på Kakelgatan och kikar in genom fönstren. Självt växte han upp alldeles i närheten och lekte här som barn. Lennart är pensionär och bor i en hyresrätt lite längre från centrum. Han har följt bygget noggrant och stått och tittat när byggjobbarna rest väggar. Lennart tar en sväng in på gården och ser sig omkring.

Lennart vill ha:

- En lägenhet närmare "hemma".
- Något på gården som gör att han minns hur det var förr.

Fredrik bor också på bottenvåningen ganska nära Christina. Han är pappaledig några månader till och sen ska han börja pendla till sitt jobb i Stockholm igen. Han och hans fru har köpt lägenheten i Lekandria för att det ska fungera att pendla till jobbet i Stockholm. De vill gärna bo kvar i Västerås eftersom Fredriks familj är härifrån. De hoppas på att förskolan som är planerad i kvarteret öppnar snart. Fredrik och hans dotter är ute på gården en stund på förmiddagen när de inte har tid att promenera till Utanbyparken. När de blir varmare och dottern blir lite större ska de vara mer på gården har han tänkt.

På gården vill Fredrik vill ha:

- Sittplats nära sandlådan.
- Bra lekytor.
- Bra tillgänglighet för barnvagnen och för farfars rullator.

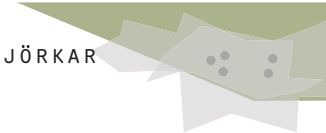
I denna del av arbetet presenteras idéskissen för bostadsgården i kvarteret Lekandria med hjälp av text, plan och i bild.

Teckenförklaring

SANDLÅDA OCH
KLÄTTERVÄGG



VITA
HIMALAYABJÖRKAR



KLÄTTERVÄXTER
PÅ VAJER
UTMED VÄGGEN



HÖGA RAKA
BELYSNINGSTOLPAR



EKORRAR I TRÄ



AVENBOKSSLINGA OCH
PERENNPLANTERING



CYKELSTÄLL KRING PLANTER-
INGEN



HÖGT LUGNT TRÄD OCH
MIDDAGSPLOTS



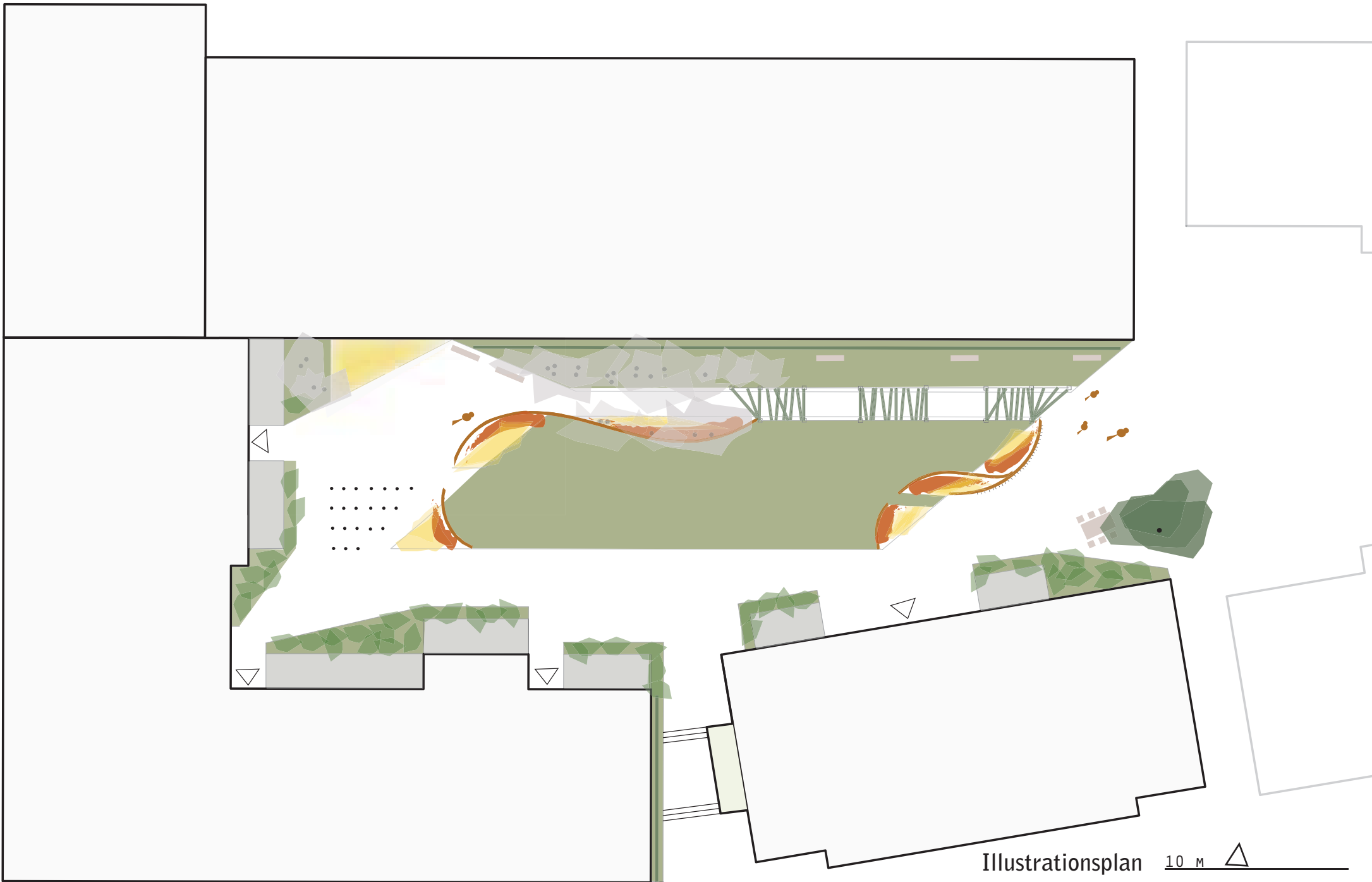
PERGOLA



PRIVAT UTEPLATS
MED LÅG
PLANTERING



Idéskiss



Illustrationsplan 10 m 
Idéskiss för bostadsgården i kvarteret Lekandrias västra del.

En dag på gården

Det är en varm försommardag och Lennart är ute på förmiddagspromenad. Han tar en sväng in på gården och sätter sig på en bänk. I ryggen har han väggen med klätterväxterna och framför sig har han utsikt över gården. Mellan de vita björkstammarna skymtar han Fredrik som sitter på bänken i solen bredvid sandlådan. Fredrik tittar på när hans dotter bakar sandkakor. När dottern har tröttnat på sandkakorna går de fram till den stora ekorren i trä som finns på torgytan framför sandlådan. När de klappat ekorren går de genom pergolan. De hälsar på Lennart och kommer ut vid de andra ekorrarna som är på rymmen. De klappar dem också.

På eftermiddagen kommer Christinas barnbarn, 8 och 11 år, på besök. Christina ska vara barnvakt. Barnen klättrar på klätterväggen som finns vid sandlådan. När de ramlar ner landar de i den mjuka sanden. Christina går ut på sin uteplats alldeles nära sandlådan och frågar om de vill ha fil och flingor eller grillat till middag. De väljer fil och flingor. Tur det för ikväll hade Maja planerat grillning med sin nya jobbarkompis. Maja dukar bordet under trädet och bär ner sin klotgrill. Hoppas det inte börjar regna.

Christina kommer på att hon har för lite fil hemma och slänger sig på sin cykel som hon alltid parkerar vid avenbokshäcken. Hon cyklar snabbt iväg till ICA. När hon kommer tillbaka hälsar hon på Maja som plockar några blommor från rabatten som hon sätter i en vas på middagsbordet. Christinas barnbarn är trötta på klätterväggen och de går in och kollar på Bolibompa och äter fil. Majas middag blir god och när det börjar skymma tänds belysningsstolparna på andra sidan gården. I trädet bakom middagsbordet har Maja hängt några lyktor. Hon tycker det vore snyggt att belysa trädet på något sätt. Hon ska ta upp det på nästa föreningsmöte.



Illustration av gården sett från sydöst.



Illustration av gården sett nordväst.

Hur jag arbetade utifrån temaorden

Här nedan finns en förklarande text kring hur jag tänkte när jag inspirerades av berättelsens olika temaorden.

Sandlådan finns i den del av gården som har morgon- och förmiddagssol. Här återfinns temaordet **VARMGUL HELGMORGON**. För mig är helgmorgon sovmorgon och jag tänkte mig sandlådan som ett varmt, mjuktäck och de vita björkstammarna som lakan.

E KORREN är ett annat av temaorden. Ekorrarna av trä representerar här dels rent fysiskt temaordet men anknyter också i materialvalet till den fabrik som fanns på tomten och som producerade träleksaker. Perennplanteringen och avenbokshäcken tänkte jag mig i en form och med en färgskala av orangerött, brunt och gult som inspirerats av ekorrems svans.

Gången mellan björkstammarna leder in i en pergola som sträcker sig bort till andra änden av gården. Pergolan är en del i temaordet **LÄNGTAN**. En rak omsluten väg som leder mot ett mål symboliserade, i detta fall, för mig längtan. Vandrigen genom pergolan blir också en rörelse mot det man längtar till. Från ena sidan av pergolan kan man genom denna skymta och längta till ekorrarna "långt bort" i andra änden. Avenbokshäcken och perennplanteringen kring denna är en annan del av temaordet längtan och jag tänkte mig en rörelse över gården bort från det nedre västra hörnet mot det nordöstra hörnet. På samma sätt som pergolan symboliserar en rörelse mot målet för längtan symboliserar planteringen strävan mot och läntan bort från en plats till en annan. Jag inspirerades också av titeln *Längtans blå blomma* och tänker mig scillor som vårblostande lökar på gården.

Utifrån temaordet **ORO** associerade jag till hårda material och en känsla av litenhet. I oroshörnet av gården finns därför metallfärgade höga, raka lyktstolpar i ett strikt mönster. Under temaordet oro faller också klätterväggen och klätterväxterna på den nordliga väggen som bokstavligen "klättrar på väggarna" av oro.

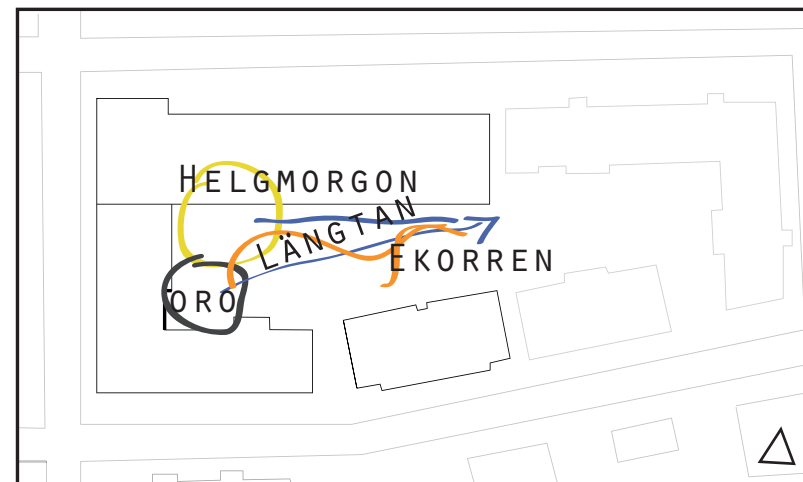


Illustration av de olika temaordens placering på de olika delarna av gården. ORO finns i det mörka hörnet, där det oftast är skuggigt. Härifrån finns LÄNGTAN bort över gården mot gårdens västra del dit E KORREN har tagit sig. Mot denna del av gården öppnar sig rummet mot Lekandrias andra tomt och hitåt är ekorrarna på väg. I det soliga hörnet i nordväst finns en VARMGUL HELGMORGON.

Val av arbetssätt och reflektion

I detta avsnitt presenteras ett resonemang kring hur arbetssättet med idéskissen valts och hur arbetet gick. Avsnittet inleds med en del som kort beskriver min arbetsprocess tidigare under utbildningen. I avsnittet undersöks den tredje och fjärde forskningsfråga: *Hur kan jag använda mig av berättelser i min idéskiss? Hur påverkade det valda arbetssättet min arbetsprocess?*

Gestaltningprocessen

Gestaltningprocessen ser olika ut för olika personer och jag var intresserad av att förstå hur berättelsen kunde påverka min arbetsprocess. I boken *Utforskande arkitektur* skriver Catharina Dyrssen om ”arkitekturhandlingar” och hon beskriver skissprocessen som :

” ... först en öppnande fas, sen en hermeneutiskt återkopplande spiral av inventeringar, skissförslag, kravspecifikationer, reflektion över upptäckter och idéer osv., vilket landar i ett designförslag.”

(red. Gromark & Nilsson, 2006, sid. 123)

Alternativt kan den vara som en ”aha-upplevelse” där lösningen uppenbarar sig (red. Gromark & Nilsson 2006, sid 123). Dyrssen beskriver därefter några olika typer av ”arkitekturhandlingar”. Till en början beskriver hon den traditionella *Lösningsorienterade arkitekturhandlingen*. I detta fall utgår arkitekten från problemformuleringar som ska lösas. Arkitekten söker ett direkt svar, som till exempel en byggnad, ett rum eller en produkt. Förutsättningarna och behoven styr resultatet.

Under utbildningen har mitt sätt att arbeta liknat den *Lösningsorienterade arkitekturhandlingen*. Jag kände även igen mig i beskrivningen ovan kring det spiralformade återkopplandet. Jag utgick från de problem och krav som finns, löste därefter dessa och band samman platsen med det koncept jag identifierat. Jag fann en ny idé som jag provade med nya skisser i plan. Sakta arbetades den ursprungliga idén om utifrån de nya idéerna och förståelsen för platsens förhållanden och krav. En del av syftet med examensarbetet var att undersöka hur berättelsen påverkade min arbetsprocess.

Mitt val av arbetssätt

Utifrån de exempel på arbetssätt med berättelser och den teori jag tagit del av, var syftet att undersöka hur jag kunde arbeta med berättelsen i projektet med bostadsgården.

Projektet var en ny bostadsgård i kvarteret Lekandria på Östermalm i Västerås. Ritningar på hur husen i kvarteret skulle utformas och olika funktionskrav fanns. I området kring bostadsgården och i stadsdelen fanns också många miljöer som berättar Västerås arbetarhistoria.

Den omslutna innergården innehåller få synliga, historiska referenser vilket gav mig möjlighet att ha ett öppnare förhållningssätt till platsen och att själv välja vilken berättelse jag ville arbeta med. Jag behövde inte heller ta hänsyn till konkurrerande berättelser på platsen. Nackdelen med att arbeta med en relativt ”tom” plats var att det inte gick att ta stöd i några befintliga referenser på platsen. I valet av tillvägagångssätt hade jag vetskap om vilken plats jag skulle arbeta med och vilka förutsättningar som fanns där. Denna information om platsen tog jag i beaktande då jag valde arbetssätt. Utgångspunkten var också som jag skrev i syftet att jag skulle inkludera någon form av berättande i mitt arbetssätt, men det viktiga var dock inte att i första hand att förmedla en berättelse på en plats.

De olika arbetssätten som jag studerat hade applicerats på olika typer av platser. När det gällde gestaltningen av ”nya” platser som skulle kunna liknas med den plats som jag skulle arbeta med var Olssons brygga och Wingrens förslag till vattenparken de som mest liknade min plats mest. Wingren (pers. medd., 2010) säger också att hon har valt sitt arbetssätt i brist på referenser i platsen och att hon hade behov av en brukare i sin gestaltningsprocess. Olssons brygga var också en ”ny” plats men i ett tydligt sammanhang, hamnen. Här har arkitekten fångat upp de berättelser som funnits runt platsen och integrerat dem i miljön. Att ha dessa exempel som utgångspunkt, endast eftersom de liknar min situation, kändes osäkert. Urvalet av platser och projekt jag studerat gav inte någon representativ bild av hur berättelser använts. Exempelen som redovisas är istället en illustration *olika typer* av arbetssätt.

Platsen jag arbetat med är ett relativt tydligt avgränsat rum och kanske skulle en berättelse utan anknytning till platsen därför kunnat fungera. Upplevelsen

skulle då ha blivit att man rör sig in i en annan värld, utan koppling och referens till världen på andra sidan huskropparna. Jag hade dock i exemplen på arbetssätt sett att detta kan vara svårt att genomföra på ett trovärdigt sätt. En metod där berättelsen endast fungerade som inspiration skulle vara ett sätt att bland annat minska risken att komma i konflikt med den yttre miljön. Utifrån resonemangen i teoriavsnittet och exemplen kände jag mig skeptisk till om berättandet och meningsskapande kan göras förståeligt för en brukare. Jag kände mig också tveksam till om jag som landskapsarkitekt var den person som ska välja ut vilken berättelse som brukaren ska kunna läsa på platsen.

Jag valde att utgå från Alon-Mozes (2006) arbetssätt, och på ett liknande sätt som i första delen av hennes studiokurs, av en existerande berättelse. Enligt Alon-Mozes arbetssätt valde jag ut ett antal ord, huvudteman eller idéer från en text som blev utgångspunkten i den plats som gestaltades. Syftet i denna del av Alon-Mozes arbetssättet är inte att gestalta en berättelse från början till slut utan att fokusera på de teman eller idéer som valts. Jag valde i detta fall också att, till skillnad från Alon-Mozes arbetssätt, tydligt fokusera på *min egen* association till temaorden. Jag uppfattade det som att syftet i Alon-Mozes arbetssätt också var att förmedla temaorden till betraktaren. Syftet blev följdaktligen, i mitt arbete, att fokus inte låg på att förmedla och göra gestaltningen av temaorden förståeliga för brukaren. Arbetssättets syfte var främst att inspirera mig i arbetet.

Den största skillnaden mellan Alon-Mozes metod och mitt arbetssätt var att jag inte kunde söka i befintliga miljöer efter platser som överensstämde med mina teman. Jag omvandlade inte platser för att passa mina teman utan jag gestaltade dem till största del från grunden utifrån bostadsgårdens förutsättning. Med detta arbetssätt var intentionen att undvika att förmedla en specifik berättelse och att ”skriva någon på näsan”. Förhoppningen var att öppna för olika typer av tolkningar av platsen. Arbetssättet liknade också Jansson Hejdenbergs metod där stämningar ur en, i hennes fall, egenförfattad text plockades fram och gestaltades. I mitt fall valde jag en redan existerande berättelse.

Att arbeta mer med historisk research eller med att plocka upp berättelser från brukarna tar tid. Att ta in en annan berättelse utifrån kunde vara ett sätt att vinna tid och ge platsen nya teman och eventuellt en ny betydelse. Jag

tror också att den historiska berättelse som finns runt platsen var så pass tydlig att den förankrar kvarteret i ett sammanhang utan att den berättelsen behöver konstrueras en gång till. Att vara försiktig med hur jag introducerade berättelser i en miljö kändes som en lärdom från exemplen på arbetssätt. Jag antog utifrån detta, trots att berättelsen i mitt fall till största del fungerade som inspiration, att det var en fördel om den i någon mening anknöt till ett tema, en företeelse, kultur eller något annat som finns eller funnits på platsen. Denna detalj i mitt val av arbetssätt skiljde sig också från Alon-Mozes. I hennes fall fick eleverna välja en av tre utvalda berättelser. Dessa berättelser hade ingen koppling till platsen. I mitt fall fanns ingen person eller lärare som gjorde detta första urval och jag trodde därför att en koppling till platsen kunde hjälpa mig. Momentet med att hitta en berättelse som på något vis kunde knytas till platsen blev en avgränsning i sökandet efter en text. Jag ville också arbeta med en text som jag själv tyckte var intressant och inspirerande.

Trots avgränsningen att berättelsen skulle kunna kopplas till platsen, var valet svårt. Jag googlade, kontaktade stadsbiblioteket och Västmanlands läns museum för att hitta en lämplig berättelse. Jag funderade på om jag kunde använda mig av nyhetsartiklar eller blogginlägg. Varför inte den tecknade filmen ”Tomtens julverkstad” som jag tyckte anknöt till leksaksfabriken som funnits på tomten? Att jag tillslut valde boken *Mig äger ingen* (Linderborg, 2007) berodde på att det var intressant med en skildring som delvis var samtida och som fick mig att förstå lite av Västerås idag. Texten anknöt också kring kulturen och livet kring ASEA. Min erfarenhet av textvalet var att romanen fungerade bra som utgångspunkt och inspiration till temaorden.

Genom att använda en litterär berättelse för att förstå en plats och kulturen kring platsen blev boken *Mig äger ingen* också en del i inventeringen. Jag fick exempelvis i detta fall en förståelse för hur viktigt ASEA varit för Västerås och kunde då dra slutsatsen att området kring Mimerverken varit en central plats i staden. Om romanen haft fler miljöskildringar hade jag också kunnat jämföra mitt intryck av miljön med författarens. För mig blev den litterära berättelsen ett komplement till den inventeringsmetod med platsbesök som jag oftast under utbildningen har använt mig av. Att läsa en hel roman för att inventera en plats är inte tidseffektivt men andra typer av kortare skönlitterära skildringar skulle kunna vara intressant att använda.

Valet av berättelse genererade temaord och styrde på så vis formvalen som gjordes i idéskissen. Berättelsen fungerade här som en vägledning att hitta olika temaord och hjälpte mig mycket i denna inledande del av arbete. I denna fasen av ett projekt brukar sökandet efter konceptet vara ett moment som är svårt och tar tid. I detta fall ersattes konceptet av temaorden. Arbetet underlättades med berättelsen och temaorden och jag kunde snabbare komma igång med skissandet. Arbetssättet i sin helhet kan dock inte ses som effektivt då sökandet efter berättelse tog tid och var komplicerat. Valet av temaord hade också kunnat vara mer kopplade till landskapliga referenser då jag mer direkt kunnat använda temaorden i skissandet. Jag borde i detta fall eventuellt tagit lärdom av Gustafsson (pers. medd., 2010) när han påtalade att myterna hade en landskaplig koppling och därför fungerade bra att arbeta utifrån. Jag skulle i så fall redan i valet av bok och text tagit detta i beaktande. Jag sökte dock i den valda boken efter miljöskildringar men hade svårt att hitta tydliga landskapskopplingar. Samtidigt tog jag intryck av Alon-Mozes (2006) resonemang om att det kan vara en fördel att använda sig av mer abstrakta idéer. Om jag utgått från detta skulle jag egentligen kunnat använda mig av vilken berättelse som helst. Jag kände att de mer abstrakta orden gav en större möjlighet till en friare tolkning.

Skillnaden från mitt vanliga arbetssätt med koncept och problemlösning var att mitt fokus i gestaltningsprocessen inledningsvis flyttades från att vanligtvis främst ligga på funktion och problemlösning till att handla mer om temaorden. Istället för att exempelvis cykelställens praktiskt *lämpligaste* placering avgjorde platsen för cykelplaceringen fick istället ekorrsvansens rörelse över gården avgöra placeringen. Mitt praktiska fokus flyttades till att bli mer kreativt då jag fann att jag hade ett tydligt alternativ till funktionen att ta stöd i. Min erfarenhet var att de lösningar jag gjorde blev mer lekfulla eftersom jag ”styrdes” av berättelsens idéer och de bilder som texten gav. Jag inspirerades på ett sätt och i banor som jag inte hade kunnat göra utan berättelsens temaord. Problemlösningen är dock en mycket viktig del av arbetsprocessen. I detta fall har problemlösningen flyttats tidsmässigt framåt i arbetsprocessen och inte blivit den inledande utgångspunkten. Skillnaden var också att i arbetet med temaord var orden flera och jag inte helt kunde bortse från berättelsen i sin helhet. I arbetet med koncept har jag oftast under utbildningen bara använt mig av ett ord.

Jag fick en känsla av att arbetet utifrån temaorden, på samma sätt som arbetet med koncept, kunde bli begränsande. Om konceptet hindrar formval som skulle kunna göra en plats "bättre" är min erfarenhet att man bör lämna konceptet. Ibland går inte konceptet att förena med en viss gestaltningsidé och om den idén gynnar projektet i sin helhet bör konceptet lämnas. När jag kommit en bit in i arbetet och kanske speciellt om jag fortsatt arbeta med idéskissen och utvecklat den till ett gestaltungsförslag hade jag nog behövt lämna några eller något av temaorden för att inte begränsas i arbetet.

Med erfarenhet från arbetet med bostadsgården blev min uppfattning att tre temaord hade räckt. Bostadsgården var liten och därför var det svårt att få "plats" med alla temaord. Det var också svårt att på platsen att binda ihop de olika temaorden med varandra. Jag kunde ha valt ett kortare stycke av kapitlet som då hade genererat färre temaord. I vissa fall tyckte jag att jag inte lyckats väva samman de olika delarna och att idéskissen då blev splittrad mellan de olika temaorden. Exempelvis fann jag att helgmorgonen och orosdelen krockar och inte riktigt passar ihop i den västra delen av gården. I jämförelse med arbetet med ett koncept var detta en klar nackdel. Oftast är konceptet ett enda och problemet med att sammanfoga de olika delarna finns då inte. Samtidigt var det en fördel att ha flera olika teman att luta sig mot. En plats skulle kunna bli mer variations- och kontrastrik med flera temaord om man på ett bra sätt lyckas väva dem samman.

Jag valde fyra ord som var viktiga komponenter i berättelsen. De ursprungliga fyra orden modifierades och förtydligades något under arbetets gång för att fungera bättre som inspiration för mig. *Oro* är en tydligt negativ känsla som för mig gav klara associationer. En fråga som jag brottades med var i fall en obehagskänsla bör gestaltas. Jag associerade oro till litenhet som i idéskissen uttrycktes i ett mönster av höga, raka belysningsstolpar. Uttrycket var här ett relativt nedtonat sätt att uttrycka *oro* och jag skulle i detta fall exempelvis kunnat arbeta tydligare med ett oroligt, taggigt växtmaterial eller oroliga plattläggningar. Att helt bortse från detta temaord var svårt då jag upplevde det som en viktig del i texten. *Längtan* var det andra känslordet som jag valde. Detta ord är inte så tydligt negativt eller positivt som *oro* och här kunde jag därför välja mer fritt hur jag ville använda det. Jag erfor att temaorden *oro* och *längtan* fungerade bra tillsammans och kunde kopplas ihop. *Ekorren* blev också en del i detta sammanhang och den karaktär som längtade och rörde sig bort från *oron*. Jag

märkte här att jag omedvetet utifrån temaorden konstruerat en berättelse som egentligen inte har något samband med den ursprungliga berättelsen.

Temaordet *ekorre* skiljer sig från de två känslorden och är ett tydligt objekt. Jag använde ordet dels som en fysisk figur av en *ekorre*, en lekskulptur men också som inspiration till perennplanteringen. Att ta in ekorren på ett konkret och fysiskt sätt kändes roligt och enkelt. Jag fick något mer påtagligt än enbart känslorna att arbeta med. Att helt och hållet använda sig av fysiska objekt som inspiration tror jag hade blivit märkligt och ganska svårt. *Varmgul helgmorgon* var det svåraste temaordet att använda. Detta berodde på att jag hade svårt att bestämma mig för om det var en känsla eller ett objekt. Substantivet är i detta fall inte någonting fysiskt vilket försvårade. Erfarenheten utifrån arbetet med idéskissen var att det var en fördel att använda sig av en kombination stämningsord och mer konkreta, fysiska ord.

Att använda mig av någon typ av brukarmedverkan eller *Urban storytelling*, där exempelvis insamlande av berättelser kring platsen var en del, hade varit intressant. Att inkludera brukarna eller i alla fall på något sätt anknyta till personer eller karaktärer, kändes ändå som en viktig lärdom från teoridelen och exemplen. Utgångspunkten blev därför Alon-Mozes (2006) arbetssätt men i mitt arbete inspirerades jag också av Wingrens (pers medd., 2010) idé om att "uppfinna" brukaren. Jag var medveten om problematiken i denna förenkling då de tänkta brukarna troligtvis speglade mina förutfattade meningar om vem som kommer att använda gården och hur. Jag utgick från mitt antagande om vem som vill och har möjlighet att flytta till en centralt belägen bostadsrätt. Min tanke var att jag skulle få med brukare som kunde representera så många olika krav och behov som möjligt. I arbetet med att tänka ut brukarna utgick jag från och modifierade verkliga personer som jag kände eller som jag stött på under inventeringsarbetet. Syftet med att använda de tänkta brukarna var att öka min förståelse av behoven på platsen. Syftet var också att de tänkta brukarna kunde fungera som hjälp i kommunikationen av förslaget. De tänkta brukarna var också till hjälp när jag skulle formulera den beskrivande texten för idéskissen och i presentationsmaterialet. Min förhoppning var också att de tänkta brukarna kunde fungera som en intresseväckande del i presentationsmaterialet.

Att tänka ut brukarna och fundera kring dessa var en av de mer lustfyllda delarna av arbetet. Jag kan i efterhand se att arbetet med detta kanske inte

hade någon större vikt för min gestaltningsprocess men jag tror ändå att det fick mig att tänka en extra gång kring vad och för vem gården egentligen är till för. I Wingrens (pers. medd., 2010) arbete med sin tänkta brukare var syftet delvis att ha med brukaren i tanken vid skissandet. Jag hade svårt att riktigt inkorporera detta arbetssätt i projektet då jag fann att jag hade tillräckliga riktlinjer att arbeta utifrån i arbetssättet med temaorden. I ett senare skede i arbetsprocessen, när fokus flyttas mer mot funktion, skulle de tänkta brukarnas roll kunnat blivit viktigare.

Jag använde mig av två olika arbetssätt. Det hade varit intressant att integrera och väva samman de två olika arbetssätten mera. Jag skulle exempelvis kunnat låta huvudpersonen i boken vara en av de tänkta brukarna. Jag upplevde dock att arbetssätten kompletterade varandra och fångade upp olika delar av arbetet med idéskissen. Min uppfattning var att det i inom ramen för detta examensarbete hade räckt att prova en arbetsmetod. Jag hade då kunnat fokusera mer på ett av de valda arbetsätten och kanske kommit längre i arbetet med det.

Enligt Potteiger och Purintons (1998, sid .11) klassificering uppfattade jag de båda arbetssätten som *Berättelser som genererar form*. Precis som i Hedenberg Janssons exempel Olssons brygga genererade berättelsen i sig inte form. Istället var det temaorden som genererade den faktiska fysiska formen. De tänkta brukarna fungerade i mindre utsträckning som *Berättelser som genererar form* och var till större del ett sätt att presentera förslaget och de olika funktionskraven.

I idéskissen för bostadsgården fanns ingen *Explicit storytelling* (Potteiger och Purinton, 1998, sid. 15-16) i den meningen att den gestaltats för att berätta en historia. Syftet var inte att skapa en synlig berättelse på platsen. Temaorden skulle för den som vet om dem eventuellt kunna kopplas till den tänkta utformningen. En del berättelser finns redan på platsen. Andra berättelser kommer med tiden att kunna adderas till platsen av de människor som lever och rör sig där. Jag tänkte mig att platsen bland annat berättar om en stadsdel i omvandling. I de nya byggnaderna och omgivningen finns berättelsen om industrialisering och vägen mot en annan typ av samhälle. Vilka berättelser jag genom en gestaltning utifrån idéskissen skulle ha kunnat inkorporera är svårt att säga. Möjligen skulle en gestaltning kunnat berätta om de värderingar jag fått med mig från utbildningen om hur en utemiljö

bör utformas. I detta fall skulle detta exempelvis kunnat ha berättat om de normer kring tillgänglighetsanpassning som ingått i min utbildningen. Jag har i vissa fall använt mig av *metaforer* exempelvis där gången under pergolan representerar längtan. I fallet med perennplanteringen skulle man eventuellt kunna säga att jag använt mig av en *synekdoke* där perennplanteringen representerar en ekorrsvans och dess rörelse över gården.

Jag kunde inte avgöra om inspirationssökandet genom berättelser är bättre än något annat arbetssätt. Min erfarenhet var dock att det var intressant att arbeta på ett nytt sätt. Det var också intressant att medvetet arbeta utifrån en metod och bli mer observant på arbetsprocessen. Avslutningsvis var min erfarenhet, precis som Alon-Mozes (2006), att arbetet med berättelser, genom att inspirera, kan leda vidare och vara stöd i en gestaltningsprocess.

DISKUSSION

KÄLLFÖRTECKNING

3



Diskussion

I detta avslutande avsnitt presenteras en reflektion kring vad jag komit fram till i mitt examensarbete och hur jag genomförde detta sista stora projekt under min landskapsarkitektutbildning. Sist i denna del finns också tankar kring frågeställningar som jag tyckte var intressanta för framtida efterforskningar eller examensarbeten.

Syftet med examensarbetet var att undersöka hur berättelser används i landskapsarkitekturen men också att använda mig av ett arbetssätt som inkluderade en berättelse i ett mindre projekt. Ambitionen var att förstå vilken typ av berättelser som används, varför de används och vad berättelserna innehåller. Genom litteraturstudier och samtal med arkitekter undersökte jag i den första delen av arbetet mina forskningsfrågor kring berättelsernas syfte och innehåll. Därefter applicerade jag två av de arbetssätt som jag studerat på arbetet med en idéskiss. Avslutningsvis var syftet att reflektera kring hur det valda arbetssättet fungerade för mig.

Utifrån litteraturstudier och samtalen med arkitekterna kom jag fram till att berättelser kan användas på flera olika sätt. I vissa fall används berättelser enbart som inspiration till platsskapande medan de i andra fall används för att kommunicera ett förslag. Jag uppfattade att berättelserna kan användas med intentionen att skapa en mening eller ge en plats en betydelse. Kring detta finns en diskussion om hur berättande kan ske och uppfattas i landskapet. Finns det möjlighet att ge mening eller berätta förståeliga berättelser i landskapet? Arkitekten kan kommunicera känslor och sinnesintryck men är det möjligt eller nödvändigt att berätta explicita berättelser (Swaffield red., 2002, sid. 89-101, Potteiger och Purinton, 1998)?

Exempelstudierna resulterade också i att jag kunde välja arbetssätt. Jag valde att i denna andra del av arbetet använda mig av en berättelse som inspiration till en idéskiss för en bostadsgård. Valet av arbetsätt grundade sig delvis i den osäkerhet jag kände för berättandet i landskapet. Jag upplevde också, att resonemangen kring brukaren som den personen som kan och kanske också bör skapa mening och betydelse, var relevant. I idéskissen använde jag mig av korta beskrivande texter om brukare som skulle kunna vara de boende på gården. De tänkta brukarna fungerade som ett sätt att presentera funktionskrav men också för att beskriva gården i presentationsmaterialet. Val av arbetsätt grundade sig framförallt på att jag utifrån studierna av exempel

uppfattat denna metod som ett bra kommunikationsverktyg.

Ett ytterligare resultat av examensarbetet var idéskissen och den reflektion jag gjorde över arbetssättet. Min erfarenhet från arbetet med bostadsgården var att:

- Litterära beskrivningar av platsen kan vara till hjälp redan under inventeringsfasen. Förståelsen av platsen blev för mig tydligare.
- Berättelsen som inspiration fungerade inledningsvis bra som hjälp i att hitta temaord. Arbetssättet likande det med koncept men jag kom snabbt igång och jag fokuserade mer på temaorden istället för på funktionen.
- Att presentera gården med hjälp av brukarna fungerade som en god hjälp i att disponera beskrivningen av platsen.
- Att arbeta strikt efter temaorden kan bli begränsande. Det var svårt att binda samman och använda sig av så många temaord.
- Att använda två olika arbetssätt var inte att föredra då jag inte kände att jag kunde fokusera på dem båda.

Hur kunde jag gjort?

Jag hade inledningsvis en ganska optimistisk bild av hur mycket jag skulle hinna under terminen. Till en början arbetade jag relativt strukturerat efter min tidplan. Min ambition var att den gestaltande delen av arbetet skulle ta en stor del av tiden och enligt min arbetsplan skulle jag också genomföra ett gestaltungsförslag. Att avsluta teoridelen och komma över i gestaltungsfasen var dock svårt eftersom arbetet med idéskissen till stor del byggde på teoridelen. Jag kände mig tvungen att utveckla denna del först för att kunna komma vidare till skissandet. Tidsplanen reviderades, tiden till gestaltningen krympte och gestaltungsförslaget förvandlades till en idéskiss. Om jag fick göra om examensarbetet skulle jag välja att lägga upp arbetet så att jag kunde skissa och arbeta med teoridelen parallellt under hela terminen.

Arbetet innehöll också många olika moment; litteraturstudie, samtal med arkitekter, analys och skissande. Jag skulle i detta fall kunnat koncentrera mig mer på några av dessa moment. Exempelvis kunde jag ha fokuserat på att enbart samtala och samla exempel på arbetsätt. Dessa hade jag kunnat se som referensobjekt som jag kunde ha utgått från. Jag kunde också ha fokuserat enbart på att arbeta enbart utifrån Potteiger och Purintons bok. En tredje väg kunde ha varit att utesluta arbetet med bostadsgården och foku-

sera helt på teoridelen. Jag hade då fått möjlighet att fördjupa mig mer i det olika områdena som jag funnit intressanta.

Jag inledde arbetet med litteraturstudier och jag sökte entusiastiskt efter information inom ämnet. Mitt sökande var dock ostrukturerat, dels eftersom jag inte riktigt visste *vad* jag skulle söka efter och dels eftersom min kunskap i *hur* man söker inte var så stor. Hur jag kunde ha gjort detta på annat sätt är svårt att säga. Det tog ett tag att riktigt förstå vad jag skulle söka efter och introduktionsfasen behövdes därför. Kanske skulle den kunna göras kortare och mer effektiv med handledning av en person som var insatt i mitt specifika ämnesområde. Genom att ta kontakt med SLU- biblioteket hade jag också kunnat få handledning i *hur* jag effektivt sökte i databaserna vilket eventuellt hade lett mig till andra källor än de jag nu använt mig av. Ett moment i litteratursökandet var också att ta ställning till om den information jag hittade var relevant. Kanske skulle jag i vissa fall efter ha lärt mig mer om ämnet, och nu gjort urvalet på ett annat sätt. Jag skulle också kunnat fokusera på svensk litteratur för att underlätta inläsningen. Arbetet med att förstå och läsa engelsk litteratur tar längre tid och är svårare. En felkälla i arbetet skulle därför kunna vara att jag kan ha missuppfattat författarna.

Samtalen genomfördes relativt tidigt under arbetet och eventuellt hade jag kunnat ställa andra och i vissa fall mer relevanta frågor om dessa hade genomförts senare under terminen. Att samtala och ställa frågor som gör att man får fram den information man är intresserad av är också ett moment som kräver träning. I vissa fall fann jag att det inte var nödvändigt att använda sig av den struktur jag hade förberett. Jag fick reda på den information jag var intresserad av utan att strikt hålla mig till den. I andra fall var det en nackdel att inte hålla sig till strukturen då jag i efterhand såg att jag hade missat olika rubriker och inte fått ut tillräckligt med information från samtalet. Detta kan ha berott på att jag inte var förberedd eller hade tillräckliga förkunskaper inom ämnet eller i intervjueteknik. Naturligtvis kan de under dessa samtal finnas moment där jag ställt ledande frågor eller tolkat svaren på ett visst sätt. Detta skulle då kunna ses som felkällor i den delen av arbetet.

Skillnaden mellan att intervjua en person ansikte mot ansikte och över telefon är stor. Det kändes svårt att veta när det är läge att ställa följdfrågor. När man inte ser personen kan man inte heller genom blicken och kroppsspråket bekräfta att man förstått vad den intervjuade menar. Jag tror

detta medförde en osäkerhet hos den intervjuade som kan ha gjort intervjun mindre effektiv. Tystnad för skrivande är också svårare då den intervjuade inte ser vad man gör. Dessa mellanrum blir märkliga i samtalet när man inte ser varandra.

I inventerings- och analysarbetet kring platsen för bostadsgården arbetade jag med en miljö som inte fanns. Detta är en vanlig situation för en landskapsarkitekt som kräver fantasi och inlevelseförmåga. I arbetet med att helt förstå och leva sig in i hur en miljö kan komma att uppfattas kan naturligtvis min uppfattning bli felaktig. Jag tror dock att jag genom mina två olika metoder, platsbesök och modellbygge för hand och i SketchUp, kunnat skapa mig en relativt god uppfattning om hur platsen kommer att te sig.

Jag fick genom de olika delarna i arbetet en förståelse av hur berättelser kan användas av landskapsarkitekter. Jag fick inte en heltäckande bild men har ändå lyckats förstå hur landskapsarkitekter kan använda sig av berättelser. Jag kunde reflektera om de valda arbetssätten var ett bra sätt att arbeta för mig. Om jag haft möjlighet att arbeta mer med idéskissen, utvecklat denna och arbetat vidare med metoderna, hade reflektionen kring dessa också kunnat bli mer underbyggd och ingående.

Vad har jag lärt mig och vad vill jag veta mer om?

Jag har under arbetets gång förstått att berättelser har och har haft en viktig funktion för landskapsarkitekter. Jag har också förstått att arbetet med berättelser kan vara ett arbetssätt som jag kan komma att ha nytta av i mitt framtida yrkesliv. Under arbetet har jag också insett hur mycket teori det finns kring arkitektur och landskapsarkitektur. Med den insikten har jag då förundrats över det fokus som ligger på praktik i utbildningen. Genom att koppla teoridelen till de praktiska arbetssätten har jag sett hur teorin kan hjälpa till i förståelse av praktiken.

Jag har också förstått hur svårt det är att planera och själv genomföra en hel termins arbete. Trots mina fem år på utbildningen vet jag fortfarande inte riktigt hur lång tid saker kan tänkas ta. Min tanke med mitt examensarbete var att jag ville träna på att gestalta en plats, presentera denna och gärna

undersöka om jag kunde hitta en metod som hjälpte mig i detta. Denna praktiska del av arbetet har inte tagit den plats i arbetet som jag tänkt mig och i detta avseende fick examensarbetet inte den inriktning som jag till en början planerade.

Förutom mina personliga insikter och kunskaper som jag fått under terminen tror jag att examensarbetet kan vara av intresse för andra landskapsarkitekter och landskapsarkitektstudenter. Genom översikten och exemplen på arbets sätt i den första delen av arbetet finns det möjlighet för andra arkitekter att ganska lätt och snabbt få uppslag och inspiration till sitt eget arbete. Jag hoppas också att arbetet med olika metoder i undervisningen utvecklas på landskapsarkitektutbildningen. Att presentera ett arbetssätt där berättande används i gestaltungsprocessen skulle kunna vara en av dessa metoder.

Om jag skulle jobba vidare i ämnet skulle det vara intressant att arbeta med:

- att studera meningsskapandet, vad betyder det egentligen och behövs det. Det skulle vara intressant att läsa mer om och få en bredare förståelse för detta.
- att studera förhållandet mellan berättelsen och berättaren, vem berättar och vad får man berätta. Jag tyckte Strömbergs (2007) resonemang kring ”narrativiserade frizoner” var intressant och skulle gärna fördjupa mig mer i detta och dra paralleller till landskapsarkitektur.
- att studera metoder för att fånga upp brukarnas berättelser och hur man kan arbeta med Urban Storytelling.

Källförteckning

Litteratur

- Alon-Mozes, Tal (2006). From 'Reading' the Landscape to 'Writing' a Garden: The Narrative Approach in the Design Studio. *Journal of landscape architecture*, Spring 06, sid. 30-37.
- Antlind, Helge (red.) (1994). *Kvartersminnen - från arbetarkvarteren Josef, Ivar, Kåre i Västerås*. [Västerås]: [Kamratfören. Josef, Ivar, Kåre]
- Blundell-Jones, Peter., Petrescu, Doina. & Till, Jeremy. (red.) (2005). *Architecture and participation*. New York: Spon Press
- Drakenberg, Sven (1962). Västerås stads byggnadshistoria från 1800-talets mitt. Västerås:
- Browning, Jackie (2009). *Coming to Our Senses: Phenomenology in Contemporary Landscape Architecture*. Opublicerat manuscript.
- Garman Keli, (2006). The Art of Designing a Meaningful Landscape though Storytelling. Examensarbete. Virginia Polytechnic Institute and State university, Virginia
- Gillette, Jane (2005). Can Gardens Mean? *Landscape Journal*, 24:1–05, sid. 86-97.
- Gillham, Bill (2008). *Forskningsintervjun: tekniker och genomförande*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur
- Gromark, Sten & Nilsson, Fredrik (red.) (2006). *Utforskande arkitektur: situationer i nutida arkitektur*. Stockholm: Axl Books
- Holtorf Cornelius (2010). *Places, people, stories*. Linnaeus University. Opublicerat programblad.
- HSB (2010). *I händelsernas centrum, där lugnet råder*. HSB, Mälardalen. Reklambroschyr.
- Jansson Hejdenberg, Angeliqa (2009). Inredning av restaurang Olssons brygga. Examensarbete. Högskolan för design och konsthantverk, Göteborgs universitet, Göteborg
- Jørgensen, Karsten, (1998). *Semiotics in Landscape Design*. Manuskript till Paper for the 1998 conference Language of Landscape Architecture at Lincoln University, New Zealand
- Keshavarz, Sam (2008). Sagt & gjort: förhållningssätt & arbetsmetoder inom arkitektur. Examensarbete. Sveriges lantbruksuniversitet, Institutionen för stad och land, Uppsala
Tillgänglig: <http://epsilon.slu.se/10713816.pdf>
- Larås, Ann (2005). *Italienska trädgårdar*. Stockholm: Natur och Kultur/Fakta etc.
- Lif. Anders (2006). Frågor från förr, *Västmanlands läns tidning*, 8 september
- Linderborg, Åsa (2007). *Mig äger ingen*. Stockholm: Atlas

- Malmö stad, stadsbyggnadskontoret (2007). *Möten i staden*. [Elektronisk] Dialog-pm 2006:1. Malmö, Malmö stadsbyggnadskontor. Tillgänglig: http://www.malmo.se/download/18.5d8108001222c393c00800026487/M%C3%B6ten_i_staden.pdf
- Mossberg, Lena & Nissen Johansen, Erik (2006). *Storytelling: marknadsföring i upplevelseindustrin*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur
- NOD, Naturorienterad design (2006). *Boken om Brandparken: en programhandling: Skarpnäck 2006*. Stockholm
- Näslund Elisabeth (2009) Kontoret utan stil. *Arkitekten*, nr. 9 sid.58-62
- Potteiger, Matthew & Purinton, Jamie (1998). *Landscape narratives: design practices for telling stories*. New York: John Wiley
- Strömberg, Per (2007). Upplevelseindustrins turistmiljöer: visuella berättarstrategier i svenska turistanläggningar 1985-2005. Uppsala: Uppsala universitet
- Swaffield, Simon (red.) (2002). *Theory in landscape architecture: a reader*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania
- Västerås stad, stadsbyggnadskontoret (2006). *Detaljplan för Kv. Lekandria* (Östermalm), Västerås. Planbeskrivning, Västerås: Kommunen
- Västmanlands läns museum (1980). *Kulturhistorisk byggnadsinventering i Västerås kommun. Västerås stadsbebyggelse*. Västerås: Kommunen
- Västmanlands läns museum (2010). *Mimer- motorer och människor*. Utställning. Västerås: Västmanlands läns museum
- Wingren, Carola (2009). En landskapsarkitekts konstnärliga praktik: kunskapsutveckling via en självbiografisk studie. Diss. (sammanfattning) Alnarp : Sveriges lantbruksuniv. Tillgänglig: <http://epsilon.slu.se/200927.pdf>

Elektroniska källor

- Lisbon architecture triennale (2010). Hemsida. [online](2010)
Tillgänglig: <http://www.onceuponaplace.fa.utl.pt/> [2010-10-15]
- National Trust (2010). Hemsida. [online](2010)
Tillgänglig: <http://www.onceuponaplace.fa.utl.pt/> [2010-10-30]
- Riksantikvarieämbetet (2010). Hemsida. [online](2010-11-30)
Tillgänglig: http://www.raa.se/cms/extern/kulturarv/landskap/europeiska_landskapskonventionen.html [2010-12-04]
- Roomsupport (2010). Reklambroschyr. [online](2005)
Tillgänglig: <http://www.imperiainvest.se/filer/Hahrska.pdf> [2010-10-11]
- SLU- Sveriges lantbruksuniversitet (2010). Hemsida. [online](2009-03-03) Tillgänglig: http://www.ltj.slu.se/lar/gustafsson_par.html [2010-11-11]

SLU- Sveriges lantbruksuniversitet (2010). Hemsida. [online] Tillgänglig: http://www.lpal.slu.se/ShowPage.cfm?OrgenhetSida_ID=3403 [2010-11-11]

Svenska akademien (2010). Uppslagsbok. [online](2007) Tillgänglig: <http://www.svenskaakademien.se/web/Ordlista.aspx> [2010-12-27]

Västerås stad (2010). Hemsida. [online] Tillgänglig: <http://www.vasterashistoria.se/sv/Tour/2342/Hem> [2010-11-01]

Wikipedia (2010a). Hemsida. [online] Tillgänglig: <http://sv.wikipedia.org/wiki/Koncept> [2010-11-01]

Muntliga källor

Gustafsson, Pär. Landskapsarkitekt, Sveriges lantbruksuniversitet, Alnarp. Samtal 29/9 2010

Jansson Hejdenberg, Angeliqa. Stylt Trampoli AB, Göteborg. Telefonsamtal 13/10 2010

Jørgensen, Karsten. Landskapsarkitekt, Mailkontakt november 2010

Michaelsson, Lena. Linnes Råshult, Telefonsamtal 21/10 2010

Wingren Carola. Landskapsarkitekt, Ramböll, Malmö. Samtal 28/9 2010

Åkesson, Kajsa-Stina. Landskapsarkitekt, Samtal 21/9 2010

Bildkällor

(Bilder och figurer skapade eller fotograferade av Ella-Klara Östling om inte annat anges.)

Figur 1. Bild från hemsida, tillgänglig: http://www.bergerfoundation.ch/Jardin/jardin-bagnaia_english.html (2010-12-20) Illustration av Ella-Klara Östling inspirerad av Potteriger & Purinton (1998) figur på sid. 43.

Figur 2. Bild från hemsida, tillgänglig: <http://www.copenhagenfreeuniversity.dk/herluk.html> (2010-12-20)
Illustration av Ella-Klara Östling.

Figur 3. Illustration av Miriam. David Wiberg, C. Wingren Landskap, Malmö stad ,VA SYD (2009) *Vattenparken i Hyllie, program*.
Tillgänglig: <http://www.malmo.se/Medborgare/Stadsplanering--trafik/Stadsplanering--visioner/Utbbyggnadsomraden/Hyllie/Aktuella-byggprojekt/Vattenparken.html> (2010-12-20)

Figur 4. Illustration av EllaKlara Östling utifrån bild tillgänglig <http://wondersinthedark.wordpress.com/2009/05/07/handels-acis-und-galateaarr-by-felix-mendelssohn-conducted-by-nicholas-mcgegan-with-festspiel-orchester-and-ndr-chor-on-kultur-cd/> (2010-12-20)

Figur 5. Illustration av EllaKlara Östling utifrån bild tillgänglig: <http://nordiskamytologin.blogg.se/2010/january/> (2010-12-20), Världsträdet Yggdrasil.

Figur 6. Flygfoto över Västerås. © Lantmäteriet Gävle 2010. Medgivande I 2010/0055

Figur 7. Flygfoto över Västerås. © Lantmäteriet Gävle 2010. Medgivande I 2010/0055

Figur 8. Flygfoto över Östermalm, Västerås. Anders Lifs samling, 1927

Figur 9. Bild på hörnhuset Lekandria, Västerås. Västmanlands läns museum, Foto: Ernst Blom

Figur 10. Stora snickeriet, Västerås. Västmanlands läns museum, Foto: Ernst Blom

Figur 11. Flygfoto över Västerås. © Lantmäteriet Gävle 2010. Medgivande I 2010/0055 Illustration av Ella-Klara Östling.

Figur 12. Flygfoto över Västerås. © Lantmäteriet Gävle 2010. Medgivande I 2010/0055 Illustration av Ella-Klara Östling.

Figur 13. Flygfoto över Västerås. © Lantmäteriet Gävle 2010. Medgivande I 2010/0055 Illustration av Ella-Klara Östling.